

การกำกับภาพยนตร์สั้นประกอบเพลง “คำอธิษฐาน ผ่านตัวหนังสือ”
DIRECTING OF SHORT FILM “WISH”



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การกำกับภาพยนตร์สั้นประกอบเพลง “คำอธิษฐาน ผ่านตัวหนังสือ”
DIRECTING OF SHORT FILM “WISH”



นางสาว ธัญเรศ ปัญญากรณ์
MS. THANYARES PUNYAKORN

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัลมีเดีย

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... วันที่ 23 กค. 63

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เดือนฤดี รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การกำกับภาพยนตร์ประกอบเพลงเรื่อง “คำอธิษฐาน ผ่านตัวหนังสือ” Directing of Short Film “Wish”
ชื่อ	ชญเรศ ปัญญากรณ์
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัลมีเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2562
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เดือนฤดี รักใหม่

บทคัดย่อ

โครงการนี้เกิดจากแรงบันดาลใจมาจากการที่ตัวของข้าพเจ้าเองได้ย้อนกลับมาสำรวจความคิดและอารมณ์ของตัวข้าพเจ้าเอง ผ่านตัวอักษรภายในแอปพลิเคชัน Twitter ข้าพเจ้าจึงได้นำข้อความเหล่านั้นออกมาเล่าออกมาเป็นเรื่องราวที่มีเนื้อหาใหม่ มีได้เกี่ยวกับเหตุการณ์จริงจากความจริงจำของตัวข้าพเจ้าเอง โดยการทำจัดทำศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ข้าพเจ้าจะจัดทำเป็นภาพยนตร์ประกอบเพลง โดยได้รับความอนุเคราะห์อนุญาตให้ใช้เพลง Wish จากศิลปินวง Blackbeans มาใช้ในการประกอบภาพยนตร์ ข้าพเจ้าจะศึกษาเกี่ยวกับการกำกับภาพยนตร์ประกอบเพลงและศึกษาการออกแบบศิลป์ในการผลิตภาพยนตร์สั้นประกอบเพลง ข้าพเจ้าจะได้เรียนรู้ทักษะในการเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ โดยควบคุมการผลิตทั้งหมดด้วยตนเอง รวมถึงการศึกษาการออกแบบงานศิลป์ ทั้งเรื่องของเครื่องแต่งกายของนักแสดง อุปกรณ์ที่ใช้ในการประกอบฉาก ตลอดจนความเหมาะสมในการเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบภาพยนตร์ที่ต้องมีความสอดคล้องกัน

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพจน์ขึ้นนี้คงจะสำเร็จลุล่วงไปไม่ได้หากปราศจากความช่วยเหลือและการสนับสนุนจากบุคคลหลายฝ่าย ข้าพเจ้าจึงขอกล่าวคำขอบคุณบุคคลดังต่อไปนี้

ขอกราบขอบพระคุณครอบครัวของข้าพเจ้าที่ให้ความช่วยในเรื่องของงบประมาณและคอยถามไถ่ให้กำลังใจเสมอมา ให้ความกรุณาในการติดต่อรถตู้เพื่อใช้ในการเดินทาง เพื่อให้มีความสะดวกสบายและปลอดภัยที่สุดสำหรับทีมงาน

ขอขอบคุณเพื่อน ๆ น้อง ๆ และพี่ ๆ ในสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่คอยให้ความช่วยเหลือในการผลิตภาพยนตร์และขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ คอยให้กำลังใจและพร้อมจะสู้กับปัญหาไปด้วยกันแม้จะเหนื่อยล้า

ขอขอบคุณศิลปินวง Blackbeans ที่ให้ความอนุเคราะห์แก่ข้าพเจ้าในนำเพลงมาเพื่อใช้ผลิตภาพยนตร์ประกอบเพลง

รวมถึงขอขอบพระคุณสถานศึกษา คณาจารย์สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัลมีเดีย ที่ได้มอบความรู้ให้ตลอดสี่ปีจนทำให้โครงการขึ้นนี้สำเร็จลุล่วง

ธัญเรศ ปัญญากรณ์

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพ	ฉ

บทที่

1	บทนำ	1
	ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ	1
	วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
	ขอบเขตของโครงการ	1
	ลักษณะของโครงการ.....	2
	แนวทางการบรรลุเป้าหมาย	2
	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
2	การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล	4
	ข้อมูลโซเชียลมีเดียในบริบทของความสัมพันธ์ส่วนบุคคล	4
	โซเชียลมีเดียคืออะไร.....	4
	ข้อมูลสนับสนุนการเขียนและพัฒนาภาพยนตร์	6
	รูปแบบการใช้งานของทวิตเตอร์.....	6
	ข้อมูลวิธีการเล่าเรื่องผ่านข้อความในทวิตเตอร์จากภาพยนตร์ MARY IS HAPPY	7
	ข้อมูลเพื่อสนับสนุนการผลิตภาพยนตร์.....	11
	การออกแบบสีในภาพยนตร์.....	11
	ทฤษฎีสีในภาพยนตร์.....	11
	จิตวิทยาสีต่อความรู้สึกต่างๆ.....	12
3	แนวความคิดในการสร้างสรรค์	17
	ประเด็น (THEME)	17

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	หน้า
โครงเรื่อง (PLOT).....	17
เรื่องย่อ (SYNOPSIS).....	17
โครงเรื่องขยาย (TREATMENT)	17
บทภาพยนตร์ (SCREENPLAY).....	18
STORYBOARD.....	24
4 กระบวนการผลิตภาพยนตร์.....	30
ขั้นตอนการเตรียมการถ่ายทำภาพยนตร์.....	30
การคัดเลือกนักแสดง	30
การค้นหาลานที่ถ่ายทำ	35
เครื่องแต่งกาย.....	38
อุปกรณ์ประกอบฉาก	40
การออกแบบการแต่งหน้าตัวละคร	42
การจัดการกองถ่าย	42
ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์	43
การถ่ายทำภาพยนตร์เมื่อวันที่ 24 พฤษภาคม 2563.....	44
การถ่ายทำภาพยนตร์เมื่อวันที่ 25 พฤษภาคม 2563.....	45
การถ่ายทำภาพยนตร์เมื่อวันที่ 26 พฤษภาคม 2563.....	47
การถ่ายทำภาพยนตร์เมื่อวันที่ 27 พฤษภาคม 2563.....	48
ขั้นตอนหลังการผลิตภาพยนตร์.....	49
การตัดต่อและลำดับภาพ	49
การย้อมสีภาพยนตร์	49
การทำความสะอาดเสียงพูดและจัดวางดนตรีประกอบ.....	50
5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	51
บทสรุปของการทำงาน.....	51
เพื่อศึกษาการกำกับภาพยนตร์ประกอบเพลง	51

	หน้า
เพื่อศึกษาการออกแบบงานศิลป์ภายในภาพยนตร์	51
ข้อเสนอแนะในการทำงาน	51
ขั้นตอนการเตรียมงาน	51
ขั้นตอนการผลิต	52
ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ	52
 บรรณานุกรม	 53
 ประวัติผู้วิจัย	 54



สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่		หน้า
1	ภาพการใช้โซเชียลมีเดียแต่ละแพลตฟอร์ม.....	5
2	ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง 13 THE SHINING.....	13
3	ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง THE GRAND BUDAPEST	14
4	ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง LIFE OF PI	14
5	ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง MOONRISE KINGDOM	15
6	ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง THE JUNGLE BOOK	15
7	ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง LOST IN TRANSLATION	16
8	ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง AVATAR	16
9	ภาพ STORYBOARD "WISH คำอธิษฐาน ผ่านตัวหนังสือ" (1)	24
10	ภาพ STORYBOARD "WISH คำอธิษฐาน ผ่านตัวหนังสือ" (2)	25
11	ภาพ STORYBOARD "WISH คำอธิษฐาน ผ่านตัวหนังสือ" (3)	26
12	ภาพ STORYBOARD "WISH คำอธิษฐาน ผ่านตัวหนังสือ" (4)	27
13	ภาพ STORYBOARD "WISH คำอธิษฐาน ผ่านตัวหนังสือ" (5)	28
14	ภาพ STORYBOARD "WISH คำอธิษฐาน ผ่านตัวหนังสือ" (6)	29
15	ภาพการแสดงของภูผา	32
16	ภาพการแสดงของภูผา	32
17	ภาพการแสดงของवादผีน	34
18	ภาพการแสดงของवादผีน	34
19	ภาพการแสดงของवादผีน	34
20	ภาพสถานที่ถ่ายทำห้องของภูผา.....	35
21	ภาพสถานที่ถ่ายทำห้องของภูผา.....	35
22	ภาพสถานที่ถ่ายทำทะเล	36
23	ภาพสถานที่ถ่ายทำทะเล	36
24	ภาพสถานที่สระว่ายน้ำ.....	37
25	ภาพสถานที่สระว่ายน้ำ	37
26	ภาพตัวอย่างการแต่งกายของภูผา	38
27	ภาพตัวอย่างการแต่งกายของภูผา	38
28	ภาพตัวอย่างการแต่งกายของवादผีน	39

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

29	ภาพตัวอย่างการแต่งกายของवादผีน.....	39
30	ภาพตัวอย่างการแต่งกายของवादผีน.....	39
31	ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากทะเล.....	40
32	ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากปาร์ตี้.....	40
33	ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากตู้ปลา.....	41
34	ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากห้องนั่งเล่น.....	41
35	ภาพการแต่งหน้าแบบฉาก DREAM SCENE.....	42
36	ภาพการแต่งหน้าแบบฉากปกติ.....	42
37	ภาพจากการถ่ายทำวันที่ 24 พฤษภาคม 2563.....	44
38	ภาพจากการถ่ายทำวันที่ 24 พฤษภาคม 2563.....	44
39	ภาพจากการถ่ายทำวันที่ 24 พฤษภาคม 2563.....	45
40	ภาพจากการถ่ายทำวันที่ 25 พฤษภาคม 2563.....	46
41	ภาพจากการถ่ายทำวันที่ 25 พฤษภาคม 2563.....	46
42	ภาพจากการถ่ายทำวันที่ 25 พฤษภาคม 2563.....	46
43	ภาพจากการถ่ายทำวันที่ 26 พฤษภาคม 2563.....	47
44	ภาพจากการถ่ายทำวันที่ 26 พฤษภาคม 2563.....	47
45	ภาพจากการถ่ายทำวันที่ 27 พฤษภาคม 2563.....	48
46	ภาพจากการถ่ายทำวันที่ 27 พฤษภาคม 2563.....	48
47	ภาพการลำดับภาพ.....	49
48	ภาพการย้อมสีภาพยนตร์.....	50
49	ภาพการทำความสะอาดเสียงพูดและจัดวางดนตรีประกอบ.....	50

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

แรงบันดาลใจในการทำศิลปนิพนธ์เรื่องนี้มาจากการทบทวนความทรงจำเก่าๆของตนเอง จากข้อความภายใน Facebook และ Twitter ของตัวข้าพเจ้าเอง ข้าพเจ้าจึงต้องการจะสำรวจเพิ่มเติมในข้อความเหล่านั้น จึงทำการนิกย้อนเหตุการณ์ในอดีตและนำข้อความเหล่านั้นมาวิเคราะห์ว่าในอดีตนั้นเคยเกิดอะไรขึ้นที่ส่งผลให้ข้าพเจ้าเขียนข้อความเหล่านั้นลงในสื่อโซเชียล

ข้าพเจ้าจึงต้องการทำโครงการนี้ โดยการนำข้อความที่ข้าพเจ้าคัดเลือกมาส่วนหนึ่ง จากสื่อโซเชียลของตัวข้าพเจ้าเอง นำมาประกอบกันเป็นภาพยนตร์สั้นประกอบเพลง Wish ของศิลปิน Blackbeats โดยนำข้อความต่างๆเหล่านั้นมาเล่าเป็นเรื่องราว เป็นเหตุการณ์ใหม่ที่ไม่ได้เกิดขึ้นและ สอดคล้องกับเหตุการณ์จริงที่เคยเกิดขึ้นในอดีตของข้าพเจ้า

การศึกษารั้จะก่อประโยชน์สูงสุดแก่ข้าพเจ้าและผู้อื่นก่อให้เกิดความเข้าใจและได้ ฝึกฝนและเกิดทักษะในการกำกับภาพยนตร์สั้นประกอบเพลงรวมถึงทักษะในกระบวนการออกแบบศิลปะภายในภาพยนตร์ประกอบเพลง

2. วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาการกำกับภาพยนตร์สั้นประกอบเพลง
2. เพื่อศึกษาการออกแบบศิลปะในการผลิตภาพยนตร์สั้นประกอบเพลง

3. ขอบเขตของโครงการ

ภาพยนตร์สั้นประกอบเพลง 1 เรื่อง ความยาว 15 นาที ถ่ายทำและลำดับภาพในระบบ Digital อัตราส่วน 16:9 ความละเอียด 1920 x 1080 pixels

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์สั้นประกอบเพลง Wish โดยศิลปิน Blackbeans นำเสนอเรื่องราวของชายคนหนึ่งที่เกิดหลุมรักผู้หญิงในโลกโซเชียล เมื่อความสัมพันธ์นั้นดำเนินต่อไปราวกับตกอยู่ในโลกความฝันแต่ก็ต้องจบลงอย่างกะทันหันโดยที่เขาไม่ทันได้ตั้งตัว

5. แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

5.1 ค้นหารวบรวมข้อมูล

1. วิธีการเล่าเรื่องผ่านข้อความจากทวีตเตอร์ในภาพยนตร์ Mary is happy กำกับโดย เต๋อ นวพล
2. ค้นหาข้อมูลจากความทรงจำใน Facebook และ Twitter
3. การออกแบบสีในภาพยนตร์เชิงจิตวิทยาต่อความรู้สึก
4. ความสัมพันธ์ทางโซเชียล

5.2 การเขียนบทภาพยนตร์

1. นำข้อมูลทั้งหมดที่ได้มาจัดลำดับเหตุการณ์
2. เขียนบทภาพยนตร์หลังจากผ่านการวิเคราะห์และปรับปรุงแก้ไข

5.3 การเตรียมตัวถ่ายทำ

1. หาสถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์
2. ออกแบบมุมมองภาพและแสงที่จะใช้ในการถ่ายทำ
3. ออกแบบงานศิลป์ในภาพยนตร์ทั้งหมด
4. คัดเลือกนักแสดงที่จะต้องมาเล่นในภาพยนตร์
5. จัดหาทีมงานและอุปกรณ์ที่จะใช้ในการถ่ายทำทั้งหมด
6. จัดวางแผนวันและเวลาในการถ่ายทำ

5.4 การถ่ายทำ

1. ทำการถ่ายทำส่วนที่เป็นภาพยนตร์สั้นในส่วนของเนื้อเรื่องหลัก
2. ทำการถ่ายทำส่วนที่เป็น Dream scene

5.5 ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ

1. ตัดต่ออย่างคร่าว โดยใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro
2. คิดและวิเคราะห์ถึงการตัดต่อคร่าว และลองนำมาตัดต่อใหม่อีกครั้ง
3. ย้อมสีภาพยนตร์ให้ตรงตาม Mood and Tone ที่ตั้งไว้
4. ทำความสะอาดเสียงพูดทั้งหมด และจัดวางดนตรีประกอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ศึกษาการกำกับภาพยนตร์สั้นประกอบเพลง
2. ได้ศึกษาการออกแบบศิลป์ในการผลิตภาพยนตร์สั้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

ในการผลิตภาพยนตร์สั้นประกอบเพลงโดยมีเนื้อหาจากข้อความแอปพลิเคชัน Twitter ของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าได้ค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้ประกอบในการพัฒนาการสร้างตัวละคร การเขียนและพัฒนาบทภาพยนตร์ ตลอดจนการผลิตภาพยนตร์

1. ข้อมูลโซเชียลมีเดียในบริบทของความสัมพันธ์ส่วนบุคคล

1.1 โซเชียลมีเดียคืออะไร

ในปัจจุบันโซเชียลมีเดียคือสถานที่ที่เราใช้ในการเข้าสังคม ไม่ได้เป็นแค่ช่องทางการสื่อสารเราจึงไม่ควรเน้นศึกษาโซเชียลมีเดียในฐานะแพลตฟอร์มที่คนใช้โพสต์ แต่ควรมุ่งศึกษาเนื้อหาที่คนโพสต์ในแพลตฟอร์มเหล่านั้น เนื้อหาที่คนโพสต์จะต่างกันมากในแต่ละพื้นที่ เป็นเหตุผลให้ทีมผู้เขียนใช้วิธีศึกษาเชิงเปรียบเทียบและไม่ควรเข้าใจว่าสิ่งที่บรรยายถึงโซเชียลมีเดียในสถานที่หนึ่งเป็นคำอธิบายที่ใช้กับโซเชียลมีเดียได้ทั่วไปในแบบเหมารวมก่อนมีโซเชียลมีเดีย สื่อมักแบ่งได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ สื่อสำหรับ สนทนาส่วนตัว และสื่อกระจายเสียงสาธารณะ ทฤษฎี “สภาวะความเป็นสังคมที่ปรับระดับได้” (scalable sociality) เพื่อแสดงให้เห็นวิธี ที่โซเชียลมีเดียเข้ายึดพื้นที่ของสภาวะความเป็นสังคมแบบกลุ่มซึ่งอยู่ระหว่างความเป็นส่วนตัวกับสาธารณะโซเชียลมีเดียได้สร้างและกำหนดระดับสังคมขึ้นเพื่อการนี้ ได้แก่ ขนาดของกลุ่มและระดับความเป็นส่วนตัวมาตรวัดระดับที่สำคัญ 2 ด้าน คือ

1. มาตรวัดระดับที่เริ่มจากเป็นส่วนตัวที่สุดไปถึงเป็นสาธารณะที่สุด
2. มาตรวัดระดับที่เริ่มจากคนกลุ่มเล็กที่สุดไปถึงคนกลุ่มใหญ่ที่สุด

ที่ปลายด้านหนึ่งของทั้งสองมาตรวัด เรายังคงพบการสนทนาส่วนตัวแบบเป็นคู่ ส่วนที่อีกด้าน เรายังพบการกระจายเสียงสาธารณะเต็มรูปแบบอยู่เช่นเดิมวิธีที่ดีที่สุดในการนิยามสิ่งนี้นิยมเรียกกันว่าโซเชียลมีเดียโดยที่ยังครอบคลุมสื่อยุคก่อนหน้าทำได้โดยระบุว่าสถานการณ์ใหม่นี้คือ “สภาวะความเป็นสังคมที่ปรับระดับได้” มากขึ้นเรื่อยๆ ผลวิจัยในเด็กนักเรียน 2,496 คนจากพื้นที่ศึกษาหมู่บ้านในอังกฤษพบว่านักเรียนส่วนใหญ่ใช้ โซเชียลมีเดียรวห้าหรือหกแบบมาตั้งแต่อายุน้อยแนวทางการศึกษาที่เรียกว่า “สารพัดสื่อ” (polymedia) ทำให้ตระหนักว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เราไม่สามารถทำความเข้าใจแพลตฟอร์มใดๆได้อย่างเหมาะสม หาก พิจารณาแพลตฟอร์มนั้น โดยแยกขาดจากแพลตฟอร์มอื่น เพราะความหมายและการใช้งานแต่ละ แพลตฟอร์ม ล้วนสัมพันธ์กับแพลตฟอร์มอื่น เมื่อใช้สารพัดสื่อผู้คนก็สามารถแยกสภาวะความเป็นสังคม รูปแบบต่างๆได้ตามความหลากหลาย ของโซเชียลมีเดียที่ใช้



ภาพที่ 1 การใช้โซเชียลมีเดียแต่ละแพลตฟอร์ม

ที่มา : Aphirada Meedet. *Why We Post: ส่องวัฒนธรรมโซเชียลมีเดีย* [ออนไลน์], วันที่สืบค้น 10 ธันวาคม 2562. เข้าถึงได้จาก <https://bookscape.co/why-we-post-summary>

โลกออนไลน์ vs โลกออฟไลน์ ในตอนแรกเริ่มที่มีการศึกษาเรื่องอินเทอร์เน็ต หลายคนมักพูดถึง โลกสองใบ ซึ่งคือโลกสมมติและโลกของความจริงแต่ตอนนี้มีหลักฐานชัดเจนแล้วว่าไม่มีความแตกต่างระหว่างโลกสองใบนี้ โลกออนไลน์ก็เป็นจริงพอกๆกับโลกออฟไลน์ โซเชียลมีเดียกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันมาก เสียจนการแยกสองโลกออกจากกันเป็นเรื่องไม่เข้าท่า คล้ายกับที่ทุกวันนี้ไม่มีใครมองว่าการสนทนา ทางโทรศัพท์เกิดขึ้นบนโลกที่แยกขาดจาก “ชีวิตจริง” และเราก็เห็นชัดมากขึ้นว่างานวิจัยเรื่องโซเชียล มีเดียไม่ได้เป็นแค่เรื่องของสื่อหรือการสื่อสารอีกต่อไป ในหนังสือพบหลักฐานมากมายที่ชี้ว่าเราควร มองโซเชียลมีเดียในฐานะพื้นที่ที่พวกเราหลายคนใช้เวลาบางส่วนของชีวิตในนั้น ดังนั้นการศึกษาโซเชียลมีเดียจึงเป็นเรื่องทางสังคมพอกๆกับที่เป็นเรื่องของการสื่อสารหนังสือเล่มนี้ไม่ได้เน้นเรื่องสื่อ หรือ สภาวะความเป็นสังคมที่ปรับระดับได้เท่านั้น แต่ยังพูดถึงโซเชียลมีเดียในฐานะสถานที่อีกแห่งที่ผู้คนเข้าไปใช้ชีวิต เคียงคู่ไปกับชีวิตในที่ทำงาน ในบ้าน และในชุมชนการศึกษาและคนหนุ่มสาว มีตัวอย่างหลายกรณีทำให้เห็นว่าการใช้โซเชียลมีเดียในหมู่นักเรียนช่วยสร้างมิตรภาพที่แน่นแฟ้นยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในพื้นที่ศึกษาชนบทจึงพบว่าโซเชียลมีเดียช่วยขยายปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในกลุ่มเพื่อนร่วมชั้น ให้พ้นไปจากกรอบจำกัดของห้องเรียน จริงอยู่ว่านักเรียนเจอหน้ากันเป็นเวลานานอยู่แล้วที่โรงเรียน แต่กลุ่มเพื่อนร่วมชั้นก็ใช้เวลาออกโรงเรียนและนอกเวลาเรียนบนโลกออนไลน์ด้วยกันมากขึ้น การใช้กลุ่มแชต QQ เพื่อจัดงานรวมรุ่นเป็นประจำยิ่งช่วยสานต่อขนบธรรมเนียมจีนที่ถือว่ากลุ่มเพื่อนร่วมชั้นเรียนเป็นหน่วยสังคมที่จะคงอยู่ต่อไปทั้งชีวิตทั้งในชนบทและเขตอุตสาหกรรมจีนโซเชียลมีเดียมักเป็นพื้นที่ปลอดภัยสำหรับผู้ปกครองที่คอยสอดส่อง เด็กๆจึงมองว่ามันเป็นพื้นที่ที่ใช้พูดคุยกับเพื่อนได้ง่ายกว่าโดยเฉพาะเรื่องรักใคร่หรือ เรื่องน่าอาย ในพื้นที่ศึกษาชนบทจีน นักเรียนมัธยมต้นราวครึ่งหนึ่งตอบแบบสำรวจว่าการส่งข้อความทางแชตเป็นวิธีที่เหมาะสมที่สุดในการบอกชอบใครสักคน ส่วนนักศึกษาเองก็ใช้เครือข่ายโซเชียลมีเดียเพื่อหาแฟนในมหาวิทยาลัยกันมากขึ้น นักวิจัยยังค้นพบว่า มีสายใยในโซเชียลมีเดียจะเป็นคนแปลกหน้าที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน การกดไลค์ให้กันถือเป็นการให้กำลังใจ การคอมเมนต์รูปร่างลักษณะ เช่น ผู้หญิงอ้วนคนหนึ่งลงรูปของเธอ ในชุดว่ายน้ำโดยมีคอมเมนต์จากเพื่อนของเธอซึ่งเป็นการยกยอเกินความจริง แม้จะเป็น เรื่องโกหกก็ตามแต่ผลวิจัยค้นพบว่าปฏิสัมพันธ์ของทั้งคู่จะยิ่งกระชับให้ดียิ่งขึ้น การกดแชร์ หรือพิมพ์ข้อความให้กำลังใจจากคนที่ไม่รู้จักก็เช่นกัน ทำให้ก่อเกิดสายใยโซเชียลที่ทำให้ ทั้งคู่รู้สึกผูกพันและเหมือนรู้จักกันไปโดยปริยาย¹

2. ข้อมูลสนับสนุนการเขียนและพัฒนามาบทภาพยนตร์

2.1 รูปแบบการใช้งานของทวิตเตอร์

2.1.1 Twitter ‘ทวิตเตอร์’ คืออะไร Twitter เป็นเหมือนอีกหนึ่งเครื่องมือออนไลน์ที่ใช้ในการสื่อสารกับคนในกลุ่ม โดยเครื่องมือนี้มีการจำกัดข้อความในการพิมพ์เพียง 140 ตัวอักษรเท่านั้น (เท่ากันทุกภาษา) ครั้งแรกที่ Twitter เปิดตัว และพยายามอธิบายถึงวิธีใช้งานนั้นถูกเริ่มต้นจาก ‘What are you doing?’ คือเริ่มต้นใช้ Twitter ด้วยการบอกว่าคุณกำลังทำอะไร ที่ไหน อย่างไร คนที่ติดตามก็จะสามารถติดตามคุณได้ตลอดเวลา ซึ่งก็ทำให้ทุกคนที่เริ่มใช้ Twitter เริ่มต้นด้วยการตอบคำถามนี้กันหมด ซึ่งในความเป็นจริงแล้ว คุณไม่จำเป็นต้องคอยตอบคำถามนี้ตลอดเวลาที่เล่น Twitter ในต่างประเทศโดยเฉพาะอเมริกา มีการใช้ Twitter กันมาก และกำลังเป็นเทรนด์ที่กำลังมาแรง และเลยมาจนถึงบ้านเรา ซึ่ง ณ ตอนนี้ Twitter ถูกนำมาใช้งานในลักษณะที่แตกต่างกัน บางคนใช้เพื่อตอบคำถามและอัปเดตเพื่อน ๆ คนรู้จัก ว่าเขากำลังทำอะไรอยู่ที่ไหน แต่มีหลายคน รวมถึงนักการตลาดที่เห็นประโยชน์ของ Twitter มากกว่านั้น จึงเริ่มมีการใช้

¹ Aphirada Meedet. *Why We Post: ส่องวัฒนธรรมโซเชียลมีเดีย* [ออนไลน์], วันที่

สืบค้น 10 ธันวาคม 2562. เข้าถึงได้จาก <https://bookscape.co/why-we-post-summary>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

งาน Twitter ในด้านอื่นๆ เช่นคนทั่วไปใช้ Twitter ให้เพื่อนๆ และคนสนิท ติดตามซึ่งกันและกัน หรือ ใช้ Twitter เป็นเสมือนอีกหนึ่งสังคมออนไลน์ เพื่อสนทนาและพูดคุยสร้างสัมพันธ์กับคนอื่นมากขึ้น กูรู - หรือคนที่เชี่ยวชาญและชำนาญในเฉพาะเรื่อง นิยมใช้ Twitter ในการสร้างชื่อเสียงให้กับตัวเอง เจ้าของสินค้า หรือ แแบรนด์เริ่มใช้ Twitter ในประชาสัมพันธ์สินค้า และบริการของแบรนด์ หรือร้านค้าต่างๆ รวมไปถึงการใช้เป็นเครื่องมือติดต่อและสร้างสัมพันธ์กับลูกค้า (CRM) แทนการใช้ Call center ดารา นักแสดง นักร้องนิยมใช้ Twitter ให้ fan club ได้ติดตามแบบส่วนตัว Website ใช้ Twitter ในการอัปเดตเรื่องราวบนเว็บไซต์ เพื่อดึงให้คนกลับมาที่เว็บไซต์

2.1.2 ลูกเล่น Basic ของ Twitter เน้นอนว่า Twitter ไม่ได้มีลูกเล่น แค่มิพิมพ์ข้อความกันอย่างเดียว ยังมีอีกหลายอย่างที่คนทำบน Twitter ได้

1. Reply: คุณสามารถ ตอบกลับ Tweet ของคนอื่นได้
2. Direct Message: สามารถส่งข้อความส่วนตัว ถึงคนอื่น โดยไม่มีใครเห็น
3. Favourite: สามารถเก็บ Tweet ที่สนใจใน Favourite ได้
4. Re-tweet: ถ้าเห็น Tweets ของใครน่าสนใจ อยากจะ Re-tweet ในกลุ่มของคุณ ก็ทำได้ คล้ายการ forward ต่อ URLs/Links: ใส่ URL ในข้อความ
5. TweetSearch: ค้นหาคำ หรือเรื่องที่คน Tweet
6. Trending Topics: เรื่องที่กำลังอยู่ในความสนใจของคนใช้ Twitter²

2.2 ข้อมูลวิธีการเล่าเรื่องผ่านข้อความในทวีตเตอร์จากภาพยนตร์ Mary is happy กำกับภาพยนตร์โดย เต๋อ นวพล

ภาพยนตร์กระแสนี้พูดถึงความสุขและปัญหาที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาการเติบโตของวัยรุ่นหญิง การเล่าเรื่องถึงชีวิตจริง ของแมรี่ แมรี่ กับซูริเป็นเพื่อนสนิทกันทุกๆ ครั้ง ที่พวกเขาเจอเหตุการณ์อะไร หนึ่งจะตัดทวิตนั้นขึ้นมากลางจอภาพยนตร์นี้เล่าเรื่องถึงสิ่งเล็กๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตของแมรี่ สิ่งแปลก ประหลาดเกิดขึ้นบ่อยๆ ในชีวิตเธอ เช่น รูปถ่ายสวยไหม แมรี่อยากเลี้ยงแมงกะพรุน เข้ามหาวิทยาลัยแห่งใด อยากซื้อเสื้อผ้าแต่ไม่มีเงิน และพวกเขาไปขอค่าใช้จ่ายในการทำหนังสือรุ่นจากผู้อำนวยการ แมรี่พบกับผู้ชายคนหนึ่งชื่อว่า เอ็มเป็นครั้งแรกในร้านขนมโตเกียวผู้อำนวยการเก่าเสียชีวิตในอุบัติเหตุเกิดขึ้นผู้อำนวยการใหม่มาสอนที่โรงเรียนมัธยมและเธอดังกฎระเบียบใหม่บังคับให้นักเรียนย้ายเข้าหอ ในโรงเรียนการห้ามนักเรียนตั้งคำถามและต้องทำตามอย่างเดียว แมรี่กับซูริไม่ชอบทำตามกฎระเบียบ พวกเขาแอบออก

² Tukko Nathida. Twitter มันคืออะไร [ออนไลน์], วันที่สืบค้น 10 ธันวาคม 2563. เข้าถึงได้จาก <https://www.marketingoops.com/media-ads/social-media/twitter-social-media/what-is-twitter-2/>

จากโรงเรียนตอนกลางดึกเวลาเขาไปผจญภัยในป่าแมรี่รู้ว่าซูริจะเข้ามหาวิทยาลัยที่ออสเตรเลีย แมรี่มีความลับคือเขาตกหลุมรักเอ็มแต่ไม่กล้าบอก ซึ่งเธอมีอารมณ์แย่ทุกวัน แมรี่ได้รับการสนับสนุนจากซูริเธอไปหาเอ็มและอยากบอกเอ็มว่า “ฉันรักเธอ” แต่เหมือนที่พวกเขาพบกันในครั้งแรกเอ็มตอบก่อนที่แมรี่จะพูดว่า “เราไม่ได้ชอบเธอขอโทษนะ” ต่อมา แมรี่มีอารมณ์แย่ที่อยากตาย แล้วถามซูริว่า “ไม่ไปเรียนที่ออสเตรเลียได้ไหม” ซูริตอบว่า “ได้สิ” พวกเขานัดกับเพื่อนจะถ่ายรูปเพื่อทำหนังสือรุ่นแต่แมรี่ไม่ค่อยมีอารมณ์ซูริเพื่อให้กำลังใจกับเธอแล้วไปซื้อกระดิ่งแดง ซูริถูกฆ่าตายระหว่างทางกลับหลังจากนั้นชีวิตของแมรี่เริ่มสูญเสีย สูญเสียอะไรบางอย่าง และเกิดความสงสัยในกฎระเบียบ ของสังคมแต่แมรี่ต้องเจ็บปวด ต้องผ่านเหตุการณ์อะไรมากมายและก็สามารถเติบโตขึ้นได้

ภาพยนตร์นี้ออกกระแสนี้พูดถึงชีวิตจริงของแมรี่ซึ่งเป็นนักศึกษาที่เรียนมัธยมปลายที่อยู่ในโรงเรียนแห่งหนึ่งเธอมีเพื่อนสนิทชื่อว่าซูริภาพยนตร์นี้เล่าเรื่องตามเวลาจากเดือนพฤศจิกายนไปถึงเดือนเมษายนซึ่งเป็นช่วงเวลาสุดท้ายของมัธยมปลายทุกๆครั้งที่พวกเขาเจอเหตุการณ์อะไรหนึ่งจะตัดทวิตนั้นขึ้นมากลางจอ ดังนั้นผู้ศึกษาจะสรุปโครงเรื่องประกอบ 5 ขั้นตอน ได้แก่ เริ่มเรื่อง พัฒนาเหตุการณ์ ภาวะวิกฤต ภาวะคลี่คลาย และการยุติเรื่องดังต่อไปนี้

2.2.1 เริ่มเรื่อง (Exposition)

2.2.1.1 เหตุการณ์ที่ 1 แมรี่กับซูริถ่ายรูปเพื่อทำหนังสือรุ่นที่อยู่นบนดาดฟ้า เพราะเขาทั้งสองคนใกล้จะเรียนจบมัธยมพวกเขา เป็นเจ้าหน้าที่ที่ทำหนังสือรุ่นเพื่อบันทึกความทรงจำของเพื่อนร่วมชั้นทุกคน

2.2.1.2 เหตุการณ์ที่ 2 แมรี่ซื้อแมงกะพรุนมาจากเว็บไซต์เพราะเธออยากเลี้ยงแมงกะพรุนแต่หลังจากเธอซื้อมา เธอถามตัวเองว่า “กำลังไร้สาระอยู่หรือเปล่า”

2.2.1.3 เหตุการณ์ที่ 3 พวกเขาไปขอค่าใช้จ่ายในการทำหนังสือรุ่น จาก ผู้อำนวยการตอนแรกผู้อำนวยการอยากให้สองแสน บาทแต่แมรี่ขอเป็นสามแสนบาทและอธิบายให้ผู้อำนวยการว่า “หนูจะทำหนังสือรุ่นเป็นแบบที่มีรูปสวยๆและเหมือนกับสมุดภาพ” แมรี่คิดว่า “ถ้าทำงานออกมาสักชิ้นแล้วรู้สึกว้า ภาควงใจเราเรียกสิ่งนั้นว่าคุณค่า” สุดท้ายผู้อำนวยการตกลงให้สี่แสนบาทเพราะเธอเชื่อว่าแมรี่มีวางแผนในใจอยู่แล้ว ถ้านักเรียนตั้งใจทำแล้วไปทำลาย

2.2.1.4 เหตุการณ์ที่ 4 แมรี่พบกับผู้ชายคนหนึ่งชื่อว่าเอ็มเป็นครั้งแรก ในร้านขนมโตเกียวแมรี่ตกหลุมรักกับเอ็มเมื่อแรกพบแต่แมรี่ไม่กล้าทักทายกับเอ็มซึ่งนั่งอยู่ด้วยกัน เป็นเวลานาน แล้วสุดท้ายเอ็มพร้อมที่จะออกเดินทาง แมรี่มีความกล้าที่จะถามว่า คุณชื่ออะไร เอ็มตอบก่อนที่แมรี่จะถามว่า “ผมชื่อ เอ็ม ยังไม่มีแฟน”

2.2.2 พัฒนาเหตุการณ์ (Raising Action)

2.2.2.1 เหตุการณ์ที่ 1 แมรีไปเที่ยวที่ฝรั่งเศสคนเดียว เพราะเธอเป็น คนใจร้อนเวลาอยู่คนเดียวเธอ อยากไปกรุงปารีสก็ไปแล้ว ซึ่งเป็นคนที่มีเหตุผลแต่ชอบทำตามอารมณ์แล้วเธอโทรหาซูริบอกว่า “ฉันกลัวนะถ้าไม่มีคุณพ่อคุณแม่กับเธอฉันจะอยู่ได้ไงดี”

2.2.2.2 เหตุการณ์ที่ 2 หลวงพ่อสอนว่า “กาลเวลาไม่เคยให้อภัยใคร” ผู้อำนวยการเก่าเสียชีวิต ในอุบัติเหตุที่เกิดขึ้นแต่ประโยคสุดท้ายก่อนเสียชีวิตคือ “Mary เร็วๆนี้” อาจารย์ท่านอื่นมาถามแมรีว่าเกี่ยวกับเรื่องนี้ไหม แมรีก็ไม่รู้เหมือนกัน สิ่งที่ถูกพูดออกมา มัน ควรจะรับผิดชอบด้วย

2.2.2.3 เหตุการณ์ที่ 3 ผู้อำนวยการใหม่มาสอนที่โรงเรียนมัธยม และเธอตั่งกฎระเบียบใหม่บังคับให้นักเรียนย้ายเข้าหอในโรงเรียนเพราะเธอคิดว่าผู้อำนวยการเป็นผู้มีอำนาจสูงสุดในโรงเรียน นักเรียน ไม่สามารถอนุญาตแสดงความคิดเห็นเองได้

2.2.2.4 เหตุการณ์ที่ 4 การห้ามนักเรียนตั้งคำถามและต้องทำตามอย่าง เดียวแมรีกับซูริไม่ชอบทำ ตามกฎระเบียบ พวกเขาแอบออกจากโรงเรียนตอนกลางดึก พวกเขากำลัง จะไปช้อปปิ้งเค้กเพราะแมรีอยากกินมาก ในขณะที่เดียวกัน ซูริถามว่า “ไม่ออกไปหาเอ็มไหม” แมรีตอบว่า “ออกไป”

2.2.2.5 เหตุการณ์ที่ 5 เวลาเขาไปผจญภัยในป่าเพื่อหา นกยูงมาเลี้ยง เพราะคุณแม่ชอบ ต่อมาแมรี รู้ว่าซูริจะเข้ามหาวิทยาลัยที่ออสเตรเลียเขาทั้งสองคนพร้อมที่จะไม่ต้องชอบอะไรเหมือนกันแต่แมรี บอกว่า “จริง ๆ ฉันชอบวันนี้ ไม่อยากให้อะไรเปลี่ยน”

2.2.2.6 เหตุการณ์ที่ 6 แมรีไปนั้นเล่าความรู้สึกกับเอ็ม แมรีบอกว่า “ปกติเราชอบใครจะฝันถึง แต่ไม่เคยฝันถึงเธอไม่ใช่หมายถึงเราชอบเธอนะ” เอ็มเป็นคนที่ไม่เคยเจอในความฝัน แมรีมีความลับคือ เขาตกหลุมรักเอ็มแต่ไม่กล้าบอก ซึ่งเธอมีอารมณ์แสบทุกๆวัน เหมือนที่แมรีบอกซูริว่า เราชอบเวลาที่ เราตีกันตอนขับรถแล้วจังหวะที่บอกให้ฟังก่อนเราก็ชอบตอนอธิบาย และชอบเวลาเดินตามกลับมาอยู่ ด้วยกันก่อนคุยข้ามฝั่งเหมือนในหนังอินเดีย ซูริถามว่า เป็นไรไหม แมรีตอบว่าไม่เป็นไร บางที คำว่า ไม่เป็นไร จริง ๆ แล้วแหม่งใครตเป็นไร

2.2.3 ภาวะวิกฤต (Climax)

2.2.3.1 เหตุการณ์ที่ 1 แมรีได้รับการสนับสนุนจากซูริ เธอไปหาเอ็นและอยากบอกเอ็มว่า “ตั้งแต่ ครั้งแรกที่เราเห็นเธอเรามองเธอไม่ได้เลย ไม่รู้ว่าทำไมเรารู้สึกแบบนี้” แต่เหมือนที่พวกเขาพบกัน ใน ครั้งแรก เอ็มตอบก่อนที่แมรีจะพูดว่า “เราไม่ได้ชอบเธอ ขอโทษนะ” บางทีความไม่คาดหวัง เป็นลาภ อันประเสริฐ

2.2.3.2 เหตุการณ์ที่ 2 ต่อมาแมรีมีอารมณ์แหย่ที่อยากตายแล้วถามซูริว่า “ไม่ไปเรียนที่ออสเตรเลีย ได้ไหม” ซูริตอบว่า “ได้สิ” คนเราจะเอาอะไรไปมันคงกันทุกอย่าง เกิดขึ้นง่ายตาย อีกทั้งรวดเร็ว และไม่เคยแน่นอน

2.2.3.3 เหตุการณ์ที่ 3 พวกเขานัดกับเพื่อนจะถ่ายรูปเพื่อทำหนังสือรุ่น แต่แมรีไม่ค่อยมีอารมณ์ ซูริเพื่อให้กำลังใจกับเธอ แล้วไปซื้อกระทิงแดงซูริถูกฆ่าตายระหว่างทางกลับ

2.2.4 ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

2.2.4.1 เหตุการณ์ที่ 1 หลังจากนั้น ชีวิตของแมรี เกิดการสูญเสียครั้งยิ่งใหญ่ เธอต้องเจ็บปวด ต้องผ่านเหตุการณ์อะไรมากมายและก็สามารถ เติบโตขึ้นได้ ผู้อำนวยการใหม่ให้แมรีอ่านไดอารี่ของซูริ ถามเธอว่า “คนที่ซูริตกหลุมรักคือเธอไหม” แมรีเพิ่งรู้เพื่อนรักเธอเสมอแต่ยังตอบ ว่า “หนูไม่รู้”

2.2.4.2 เหตุการณ์ที่ 2 ผู้อำนวยการใหม่ให้แมรีทำหนังสือรุ่นต่อ แต่แมรีคิดว่าไม่สวย เธอมีข้อเสนอ อยากให้กับผู้อำนวยการแต่ผู้อำนวยการตอบว่า “นักศึกษาไม่ได้อนุญาตแสดง ความคิดเห็น” แมรีรู้สึก เศร้ามาก

2.2.4.3 เหตุการณ์ที่ 3 แมรีฝันถึงอะไรบางอย่างที่ทำให้เสียใจ ความจริงอาจจะแอบชอบความฝันอยู่ก็ได้แต่ความฝันอะไรไม่รู้ มันก็เลยก้าวกึ่งกันตลอดคล้ายๆฝันเสมือน แล้วเธอไปหาครูพยาบาล ครู พยาบาลพยายามสะกดจิตและสอนแมรีให้พูดประโยค “mary is happy, mary is happy”

2.2.4.4 เหตุการณ์ที่ 4 หนังสือรุ่นทำเสร็จแล้ว นักเรียนทุกคนเรียนจบจะกลับบ้านแมรีลบชื่อของตัวเองกับซูริออกจากหนังสือรุ่นนี้ ซึ่งเป็นหนังสือที่ทำตามใจของผู้อำนวยการแมรีบอกว่า “ฉันจะไม่รับทำงานฟรีให้ใครอีกแล้ว พอเลยเหนื่อย ไม่ได้ทำงานของตัวเอง มันใช่เรื่องใหม่ กลุ้มใจ”

2.2.4.5 เหตุการณ์ที่ 5 แมรีถามครูพยาบาลว่า “เราต้องเหมือนกันไหมถึงจะอยู่ด้วยกันได้” เพราะ เราเกิดมาก็ได้ศาสนาพุทธ อาศัยอยู่ที่ประเทศไทย เลือกว่าเกิดไม่ได้ ได้รับการถูกต้องชื่อโดยปริยาย แล้วตัวเราของเราคืออะไร

2.2.5 การยุติเรื่อง (Ending)

2.2.5.1 เหตุการณ์ที่ 1 แมรีเจอภูเขาใหม่ที่เกิดขึ้นในหลังบ้านเขา เธอไป ถ่ายรูปที่ใช้ใน มหาวิทยาลัย ชีวิตยังต่ออยู่ ทุกสิ่งในโลกนี้ไม่มีจริงยั่งยืน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.6 แก่นความคิด (Theme)

จากเหตุการณ์หลักสามเรื่องของภาพยนตร์นอกกระแสนี้ ผู้ศึกษาได้พบว่า แก่นความคิดของภาพยนตร์คือ “ทุกสิ่งในโลกนี้ไม่มีจริงยั่งยืน” โดยมีเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่สะท้อนแก่นของเรื่องดังนี้

2.2.6.1 เหตุการณ์ที่ 1 แมรี่ได้รับการสนับสนุนจากซูริ เธอไปหาเอิ้นและ อยากรบอเอิ้นว่า “ฉันรักเธอ” แต่เหมือนที่พวกเขาพบกันครั้งแรก เอิ้นตอบก่อนที่แมรี่จะพูดว่า “เราไม่ได้ชอบเธอ ขอโทษนะ” จากเหตุการณ์นี้ ผู้ศึกษาได้พบว่าความรักของแมรี่ไม่สามารถ อยู่ตลอดไปได้

2.2.6.2 เหตุการณ์ที่ 2 แมรี่กับซูรินัดกับเพื่อนจะถ่ายรูปเพื่อทำหนังสือรุ่น แต่แมรี่ไม่ค่อยมีอารมณ์ ซูริเพื่อให้กำลังใจกับเธอแล้วไปซื้อกระทิงแดง ซูริถูกฆ่าตายระหว่างทางกลับ จากเหตุการณ์นี้ผู้ศึกษาได้ พบว่าเพื่อนของแมรี่ไม่สามารถ อยู่ตลอดไปได้

2.2.6.3 เหตุการณ์ที่ 3 นักเรียนทุกคนเรียนจบจะกลับบ้านแมรี่เรียนจบมัธยมปลาย จากเหตุการณ์ นี้ผู้ศึกษาได้พบว่า ช่วงวัยรุ่นของแมรี่ไม่สามารถอยู่ตลอดไปได้³

2.3 ข้อความจาก Twitter ของข้าพเจ้า

ข้าพเจ้าได้คัดเลือกข้อความจาก Twitter ของข้าพเจ้า เพื่อนำมาร้อยเรียงและ จัดทำเป็นเค้าโครงเรื่องในภาพยนตร์ต่อไป โดยข้อความที่ได้คัดเลือกสำหรับใส่ในภาพยนตร์ มีดังนี้

1. หลงไหลใน (ความ) ธรรมชาติ
2. กฎข้อหนึ่งของโลก คือ โลกจะดึงคนที่เหมือนกันเข้าหากัน
3. กาแฟในแก้วหมดแล้ว แต่รสขมยังติดอยู่ที่ปลายลิ้น ความรู้สึกเมื่อแรกชิมยังติดอยู่ใน ความทรงจำ
4. เมื่อวานสุข วันนี้เศร้า มีอาจคาดเดาความเป็นไป
5. ความสุขเป็นสิ่งไม่จริงยั่งยืนอะไร ความเศร้าก็เช่นกัน
6. ยิ่งค้นหา ยิ่งสูญหาย
7. เป็นคนที่ดูแลเก่งแต่ไม่ถนัดด้านการรักษา

³ Gu Xinxi. “ศึกษาการเล่าเรื่องและวัฒนธรรมในภาพยนตร์นอกกระแสไทยและจีน กรณีศึกษาเรื่อง Mary is Happy Mary is Happy และ Ne Zha” (การค้นคว้าอิสระ หลักสูตร นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 2560), 28-39 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ข้อมูลสนับสนุนการผลิตภาพยนตร์

3.1 การออกแบบสีในภาพยนตร์ที่มีผลต่อความรู้สึกของคนดูเชิงจิตวิทยา

3.1.1 ทฤษฎีสีในภาพยนตร์

ในเชิงจิตวิทยา “สี” มีผลต่ออารมณ์และความรู้สึกของมนุษย์ โดยแต่ละโทนสี หรือกลุ่มสี สามารถสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกที่แตกต่างกัน เพราะฉะนั้นจะสังเกตได้ว่าเวลาเราดูภาพยนตร์ องค์ประกอบในแต่ละฉากของเรื่องราวที่ดำเนินไป ไม่ได้มีเพียงแค่ตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบฉาก แสง เสียง และบรรยากาศแวดล้อมเท่านั้น แต่ยังมี “สี” เขามาเล่นกับอารมณ์และความรู้สึก ของคนดี ซึ่งในโทนสีหนึ่ง ๆ สามารถสื่อได้ทั้งด้านบวก และด้านลบ สีเปรียบเป็นเครื่องมือที่มีพลังในการเล่าเรื่อง ซึ่งไม่ควรละเลยผู้กำกับศิลป์จะต้องคำนึงถึงเรื่องการใช้สีในภาพยนตร์เพราะโทนสีที่ใช้สามารถบ่งบอกถึงภาพรวมบ่งบอกอารมณ์ความรู้สึกของภาพยนตร์ได้ว่าเป็นไปในทิศทางไหน นอกจากนั้นยังหมายรวมถึงการเลือกใช้วรรณะสีโทนร้อนเย็น กำหนดโครงสร้างภาพรวมของภาพยนตร์ส่งผลให้คนดูเกิดความซึมซับคล้อยตามมีอารมณ์ร่วมไปกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์อย่างเช่น สีแดงให้ความรู้สึกตื่นกลัวอันตราย สีเหลืองให้ความรู้สึกสดใส สดชื่นมีชีวิตชีวา สีฟ้าให้ความรู้สึกเศร้าความเหงาหดหู่ใจ เป็นต้น สีสามารถนำมาใช้ในการสื่อสารข้อมูลให้กับผู้ชมได้ในทุกด้าน ยกตัวอย่างเช่นในการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง Traffic ของ Steven Soderbergh ซึ่งใช้สถานที่ 3 สถานที่ โดยแต่ละที่มีสีที่แตกต่างกันไป ผู้ชมสามารถรับรู้ได้ว่าที่ ๆ ตัวละครอยู่นั้นคือที่ไหนและอยู่ในส่วนใดของเรื่องนี้ เป็นวิธีการใช้สีสื่อสารข้อมูลที่ชัดเจนที่สุด นอกจากนั้นแล้วสียังสามารถ สื่อถึงอารมณ์ได้เช่นกัน ในวงการ ภาพยนตร์ได้ใช้สีต่าง ๆ เพื่อสื่อความหมายเช่น ใช้แสงโทนร้อนเพื่อสื่อให้เห็นถึงความปลอดภัยและแสง โทนเย็นเพื่อสื่อถึงอันตราย เหล่านี้ถูกใช้กันเป็นมาตรฐาน เฉกเช่นการใช้เงาเพื่อสื่อถึงความลึกลับและ แสงสว่างเพื่อสื่อ ถึงความปลอดภัย ผู้กำกับบางท่านเช่น James Cameron ยึดถือแนวทางนี้อย่างเต็มที่ในขณะที่ ผู้กำกับรายอื่นยินดีที่จะเปลี่ยนแนวคิดนี้ผู้กำกับเช่น Spielberg กลับแนวคิดเรื่อง แสงสว่าง=ความดี กับเงา=ความชั่วร้ายในเรื่อง E.T. ส่วน Ridley Scott เองก็เปลี่ยนกฎ เกี่ยวกับสีในเรื่อง Black Hawk Down เช่นกัน ด้วยเหตุเพราะเรื่องเหล่านี้มีความสลับซับซ้อนกว่า ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์ ตลกทั่วไป เป็นการบังคับให้ผู้ชมปรับแนวคิดและความเข้าใจเกี่ยวกับสีไป ตามเรื่องนั้น ๆ

สีคือเครื่องมือทรงพลังในการเล่าเรื่องซึ่งไม่ควรละเลย และแม้ในปัจจุบันจะมีเครื่องมือในการปรับสีที่ทันสมัยในช่วง Post-Production แต่อย่างไรก็ตามนั้นไม่สามารถมาได้เทียบเท่ากับสิ่งที่ Ridley Scott ทำ ขั้นตอนเหล่านี้ล้วนแล้วแต่ผ่านการวางแผนมาเป็นอย่างดีและระมัดระวังและ

เมื่อถูกใช้แล้วก็จะกลายเป็นการพลังในการเล่าเรื่องได้เป็นอย่างมาก ศิลปะของการประกอบภาพทั้งหมดที่กล่าวมาเป็นเพียงแนวทางหรือพื้นฐานเท่านั้น แต่ไม่ใช่กฎเกณฑ์ตายตัว⁴

3.1.2 จิตวิทยาสื่อต่อความรู้สึกต่างๆ

3.1.2.1 สีโทนแดง มักจะถูกนำมาใช้ เพื่อสื่อถึงความร้อนแรง รุนแรง และอันตราย รวมถึงอารมณ์ ที่เกี่ยวข้องกับความลุ่มหลงภาพยนตร์เรื่องที่มี การใช้ โทนมืดอยู่ ค่อนข้างมากในหลายๆฉากเช่น “American Beauty” ซึ่งหนังจะออกไปทาง ความ ลุ่มหลงความ อันตรายเสียส่วนใหญ่ หรือ “Only God Forgives” ที่เน้น เรื่องความรุนแรง เป็นหลัก รวมทั้ง “The Shining” หนังฆาตรกรรม สยองขวัญ ของฆาตรกรโรคจิต



ภาพที่ 2 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The Shining

ที่มา : Salika. สีหนังปลุกอารมณ์คนดูหนัง [ออนไลน์], วันที่สืบค้น 10 ธันวาคม 2562. เข้าถึงได้จาก <https://www.salika.co/2017/10/11/color-of-cinema/>

3.1.2.2 สีโทนชมพู เป็นโทนสีที่ให้อารมณ์ ความรู้สึกสดใสอ่อนหวาน เป็นตัวแทนของผู้หญิง สวยงามและไร้เดียงสาซึ่งโทนสีชมพูนั้นมักจะถูกนำไปใช้ใน หนังสำหรับเด็กและหนังรักที่มีการเล่าเรื่อง แบบสดใสเป็นหลักยกตัวอย่างเช่น “Grease” หนังรักโรแมนติคสไตล์ Musical หรือ “Her” หนังว่าด้วยหนุ่มซี่เหงาที่ตกหลุมรักเสียงของหญิงสาว ที่ไม่รู้ว่ามิด้วน อยู่จริงหรือไม่ รวมทั้งหนัง “The Royal Tenenbaums” ซึ่งเป็นเรื่องราว ของครอบครัวสุดหรรษา

⁴ บุญบุตรี แสงเดือน. “การตีความของผู้กำกับกับศิลป์ในการทำงานผลิตภาพยนตร์ของ บริษัท ไฟว์สตาร์โปรดักชั่น จำกัด กรณีศึกษาภาพยนตร์เรื่อง “School Tales” (2559)” (วิทยานิพนธ์ หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาวิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ มหาวิทยาลัยสยาม, 2558), 9-10

ที่มีทั้งตลกดราม่าและความรักหรือแม่กระทั่ง “The Grand Budapest Hotel” หนังสืบทลกร้ายที่แอบใช้โทนสีชมพูผสมอยู่แทบจะทั้งเรื่อง



ภาพที่ 3 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The Grand Budapest
ที่มา : Salika. สีหนังปลุกอารมณ์คนดูหนัง [ออนไลน์], วันที่สืบค้น 10 ธันวาคม 2562. เข้าถึงได้จาก <https://www.salika.co/2017/10/11/color-of-cinema/>

3.1.2.3 สีโทนส้ม สะท้อนอารมณ์ความรู้สึกอบอุ่นซึ่งหนังที่เลือกใช้โทนสีแบบนี้ส่วนมากก็จะเป็นหนังที่มีเนื้อหา “หนัก” หรือหนังครอบครัวหนังวัยรุ่นหนุ่มสาว สะท้อนเรื่องราวของความสุขและมิตรภาพ รวมทั้งหนังที่บอกเล่าเรื่องราวแปลกๆ ตัวอย่างของหนัง ที่มีการ ใช้โทนสีส้ม เช่น “The Martian” ซึ่งพูดถึงการเอาชีวิตรอดบนดาวอังคารเพียงลำพัง “Life Of Pi” ที่บอกเล่าเรื่องราวการเอาชีวิตรอดของเด็กหนุ่มที่ติดอยู่กลางทะเลกับเสือที่กำลังหิวโหย “Little Miss Sunshine” ซึ่งสื่อเรื่องราวความสัมพันธ์ระหว่างครอบครัวซึ่งมีปัญหาเพราะช่องว่างระหว่างวัย



ภาพที่ 4 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Life of Pi
ที่มา : Salika. สีหนังปลุกอารมณ์คนดูหนัง [ออนไลน์], วันที่สืบค้น 10 ธันวาคม 2562. เข้าถึงได้จาก <https://www.salika.co/2017/10/11/color-of-cinema/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

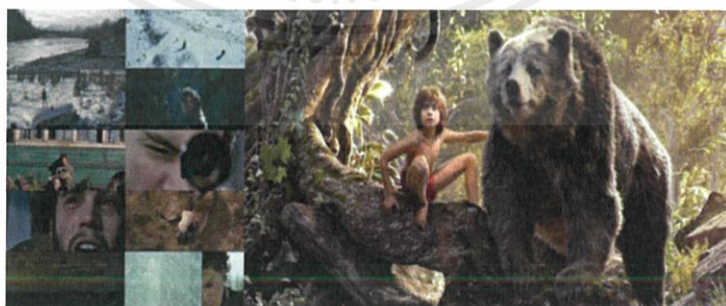
3.1.2.4 สีโทนเหลือง มักจะถูกใช้เพื่อบ่งบอกถึงอารมณ์ความรู้สึก “คลั่ง-เจ็บป่วย-วังเวง” หรือ บางเรื่องก็มีการเอาสีเหลืองมาใช้สะท้อนอารมณ์ของ ความสงบสุข ความซื่อ และไร้เดียงสา ตัวอย่างหนัง ที่ใช้โทนสีเหลืองบ่งบอกอารมณ์ ความรู้สึกค่อนข้างชัดเจน ได้แก่ “Elizabeth:The Golden Age” หนังสืประวัติศาสตร์ของ กษัตริยาที่ต้องจับดาบออกศึกปกป้อง บ้านเมืองของตนเอง “Moonrise Kingdom” หนังสืตลกกว่า ด้วยเรื่องของความรักใสๆ ของเด็ก ซึ่งชุกช่อน ความคิดร้ายๆของผู้ใหญ่เอาไว้



ภาพที่ 5 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Moonrise Kingdom

ที่มา : Salika. [สีหนังปลุกอารมณ์คนดูหนัง](https://www.salika.co/2017/10/11/color-of-cinema/) [ออนไลน์], วันที่สืบค้น 10 ธันวาคม 2562. เข้าถึงได้จาก <https://www.salika.co/2017/10/11/color-of-cinema/>

3.1.2.5 สีโทนเขียว เป็นโทนสีที่บอกถึงความสวยงามแบบธรรมชาติ และความอ่อนวัย แต่บางทีสีเขียวก็ยังถูกใช้ในหนังที่ต้องการบ่งบอกถึงความอันตราย ความชั่วร้ายรวมถึงกลางสังหรณ์ที่ไม่ดีตัวอย่างหนังที่มีการใช้โทนสีเขียวมาแสดงอารมณ์ เช่น “The Jungle Book” หรือในชื่อไทย “เมาศลิลูกหมาป่า”

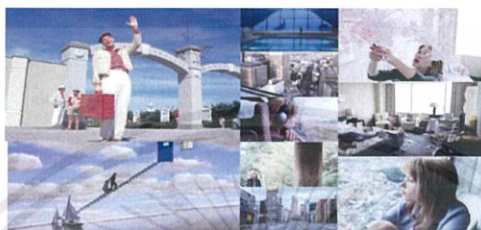


ภาพที่ 6 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The Jungle Book

ที่มา : Salika. [สีหนังปลุกอารมณ์คนดูหนัง](https://www.salika.co/2017/10/11/color-of-cinema/) [ออนไลน์], วันที่สืบค้น 10 ธันวาคม 2562. เข้าถึงได้จาก <https://www.salika.co/2017/10/11/color-of-cinema/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.2.6 สีโทนฟ้า มักถูกเลือกนำมาใช้เพื่อแทนค่าอารมณ์ ความรู้สึก เจ็บเหงา โดดเดี่ยว หนาวเย็น ตัวอย่างหนังที่ใช้ โทนสีฟ้าอยู่หลายฉาก เช่น “Drive” ที่พูดถึงชายหนุ่ม ผู้ไร้ตัวตนและเลือกที่ยึดอาชีพ ของคนขับรถให้กับเหล่าอาชญากร หรือ “Lost in Translation” หนังที่สื่ออารมณ์ของ ความเหงา ของหญิงสาวที่ต้องตามสามีไปใช้ชีวิตอยู่ในต่างแดน ซึ่งอยากที่จะเข้าใจทั้ง ภาษาและ วัฒนธรรม



ภาพที่ 7 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Lost in Translation
ที่มา : Salika. [สีหนังปลุกอารมณ์คนดูหนัง](https://www.salika.co/2017/10/11/color-of-cinema/) [ออนไลน์], วันที่สืบค้น 10 ธันวาคม 2562. เข้าถึงได้จาก <https://www.salika.co/2017/10/11/color-of-cinema/>

3.1.2.7 สีโทนม่วง มักถูกนำมาใช้เมื่อต้องการสื่อสะท้อนอารมณ์ ความรู้สึกลึกกลับ ขวนพิศวง รวมไปถึงอารมณ์อีโรติก ตัวอย่างหนังที่มีการใช้โทนสีม่วง ผสมผสานอยู่ด้วย ได้แก่ “Avatar” หนังแฟนตาซีไซไฟของคนที่ต้องเข้าไปเรียนรู้การใช้ชีวิต ของชนเผ่าซึ่งมีลักษณะแปลกประหลาด “Frozen” หนังแอนิเมชั่นเล่าเรื่องราวของเจ้าหญิง ผู้อาภัพแห่งเมืองน้ำแข็ง⁵



ภาพที่ 8 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Avatar
ที่มา : Salika. [สีหนังปลุกอารมณ์คนดูหนัง](https://www.salika.co/2017/10/11/color-of-cinema/) [ออนไลน์], วันที่สืบค้น 10 ธันวาคม 2562. เข้าถึงได้จาก <https://www.salika.co/2017/10/11/color-of-cinema/>

⁵ Salika. [สีหนังปลุกอารมณ์คนดูหนัง](https://www.salika.co/2017/10/11/color-of-cinema/) [ออนไลน์], วันที่สืบค้น 10 ธันวาคม 2562. เข้าถึงได้

จาก <https://www.salika.co/2017/10/11/color-of-cinema/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

แนวความคิดในการสร้างสรรค์

1. ประเด็น (Theme)

ความสุขเป็นสิ่งที่ไม่จีรังยั่งยืนอะไร ความเศร้าก็เช่นกัน

2. พล็อต (Plot)

ภูผา หนุ่มนักเขียนบทความอิสระวัย 23 ปีได้อ่านข้อความในทวีตเตอร์ที่ใช้ชื่อว่า WADFHUN เป็นกิจวัตรประจำวัน เขาได้ตกหลุมรักวาดฝันเข้าเลยตัดสินใจทักไปคุยกับเธอในทวีตเตอร์ ความสัมพันธ์ของเขาดำเนินไปเรื่อย ๆ จนกระทั่งวันหนึ่งเธอได้หายไปจากชีวิต เขาโดยไม่ทราบสาเหตุของจากการลา

3. เรื่องย่อ (Synopsis)

ภูผา หนุ่มนักเขียนบทความอิสระวัย 23 ปี เขาได้อ่านข้อความในทวีตเตอร์ของ WADFHUN และตกหลุมรักเธอ เมื่อความสัมพันธ์เกิดขึ้นบนสื่อออนไลน์ การได้พบกันเป็นเพียงจินตนาการของภูผาเท่านั้น วันหนึ่งเธอก็หายไปชีวิตเขาโดยไม่มีแม้คำบอกลา

4. โครงเรื่องขยาย (Treatment)

ภายในห้องนั่งเล่น ที่ดูสะอาดตาของภูผาหนุ่มนักเขียนวัย 23 ปี เขาหยิบถ้วยชา ร้อนมานั่งเล่น คอมพิวเตอร์ อย่างเคยชินในยามเช้า ภูผากดเข้าทวีตเตอร์และพิมพ์ชื่อแอดเคาท် WADFHUN อย่าง คล่องแคล่ว เขานั่งเลื่อนข้อความของเธอพลาจอมยิ้ม ไป เขากด like ข้อความ ‘เพราะใน ความฝันมีเพียงตัวฉันที่เป็นคนกำหนด’ เขายิ้มและเปิดหนังสือขึ้นอ่าน วันรุ่งขึ้นภูผาทำกิจวัตรประจำวันเหมือนเดิมเช่นทุกวัน เขาหยิบชาร้อนไปนั่งกิน หน้าคอมพิวเตอร์ที่เปิดทวีตเตอร์ หน้าเพจของ WADFHUN ว่างอยู่แล้ว วาดฝันอัปโหลดรูปต้นไม้ที่เธอเลี้ยงเอาไว้ภูผาจึงกด เข้าไปดูเขาจึงภาพนั้นอยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พักหนึ่ง จึงตัดสินใจรวบรวมความกล้าพิมพ์ข้อความไปหาเธอ ‘อยากเลี้ยงต้นไม้บ้างจัง’ ก่อนจะมีข้อความตอบกลับมา ‘เลี้ยงเลย :)’ ภูผาจึงไปซื้อต้นไม้มาเลี้ยงในวันถัดมาพร้อมกับถ่ายรูปอัฟโพลด์ เพื่อให้วาดฝันมาสนใจ วาดฝันทักเขามาอย่างที่เขาหวังไว้ทั้งสองจึงเริ่มคุยกันมาเรื่อย ๆ นับตั้งแต่นั้นนั้นเป็นต้นมาพร้อมกับดูแลต้นไม้ที่เขาซื้อมาเลี้ยงเพื่อหวังจะเอาชนะใจของเธอได้จนกระทั่งเวลาผ่านไปต้นไม้เหล่านั้น เติบโตอย่างไม่มีทรานซาเหตุ ความสัมพันธ์ของเขาทั้งคู่เริ่มอึดอัดขึ้นเรื่อย ๆ เมื่อภูผาพยายามจะสารภาพความในใจกับวาดฝัน เขากลับได้รับเพียงความเงิบจากเธอตอบกลับมา เข้าวันถัดมาเขาจึงลองชวนเธอไปฟังเพลงด้วยกัน แต่ก็ไม่มีข้อความใด ๆ ตอบกลับจากเธอเช่นเดิม

5. บทภาพยนตร์ (Screenplay)

1 ภายใน ห้องนั่งเล่น เช้า

ภายในห้องนั่งเล่นที่ดูสะอาดสะอ้านเป็นระเบียบของภูผาหนุ่มนักเขียนอิสระวัย 23 ปี เขาถือถ้วยกาแฟร้อนมาหนึ่งที่โต๊ะในห้องนั่งเล่นที่มีโน้ตบุ๊กตั้งอยู่ เขานั่งลงก็ลงมือพิมพ์อย่างคล่องแคล่ว เพื่อค้นหาทวีตเตอร์ที่ใช้ชื่อว่า WADFHUN เขาเลื่อนไล่ดูข้อความในทวีตเตอร์ของเธอพร้อมกับจิบกาแฟไปด้วย เขายิ้มให้กับข้อความของเธอและความสดใสต่าง ๆ ที่เธอได้โพสต์รูปลงในทวีตเตอร์ เขาชะงักนิ้วที่เลื่อนดูเมื่อเห็นข้อความของเธอที่โพสต์ว่า “เพราะในความฝันมีแค่ฉันที่เป็นคนกำหนด” เขากด like ให้ข้อความของเธอก่อนจะยิ้มกับข้อความของเธอ

2 ภายใน ห้องนั่งเล่น เช้า

ภูผานั่งอยู่หน้าโน้ตบุ๊กพร้อมกับจิบชาร้อนไปด้วยเหมือนเช่นทุกวัน เขาเลื่อนดูทวีตเตอร์ที่เปิดค้างหน้าเพจของ WADFHUN เอาไว้ วาดฝันอัฟโพลด์รูปเธอที่ถ่ายคู่กับต้นไม้ของเธอลงในทวีตเตอร์ ภูผาชะงักไปครู่หนึ่งก่อนจะตัดสินใจคอมเมนต์รูปของเธอ

ภูผา

(อยากเลี้ยงต้นไม้บ้างจังเลย)

ภูผายิ้ม

2A ภายนอก หน้าบ้าน เช้า

วาดฝันเคาะกระจกและชูโทรศัพท์ขึ้นเพื่อให้ภูผาเห็นว่าเธอเห็นข้อความของเขาแล้ว ภูผาหันไปชะงักที่เห็นเธออยู่ภายนอกระเบียง ก่อนจะทำยิ้มแก่เขิน เขาโพสต์ข้อความลงในทวีตเตอร์ของเขาเมื่อเห็นรูปของเธอกับต้นไม้ “หลงรัก(ความ)ธรรมชาติ”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3 ภายใน ห้องนอน เช้า

“กฎข้อหนึ่งของโลกคือ โลกจะดึงดูดคนที่เหมือนกันเข้าหากัน” เขาโพสต์ข้อความลงในทวิตเตอร์ ภูผายืนจ้องต้นไม้ในห้องที่ตนเองเพิ่งซื้ออย่างแก่ ๆ กัง ๆ ก่อนจะเอาน้ำมารดให้ เขายกโทรศัพท์ ขึ้นมาถ่ายรูป เพื่อหวังให้วาดฝันสนใจในตัวเขาที่ชอบอะไรเหมือน ๆ กับเธอ

4 ภายนอก ริมสระว่ายน้ำ กลางวัน

ภูผาและวาดฝันจิบกาแฟอยู่ริมสระว่ายน้ำหน้าบ้าน

วาดฝัน
นี่เลี้ยงต้นไม้แล้วหรือ

วาดฝันที่นั่งอ่านหนังสืออยู่ถามขึ้นโดยไม่มองหน้าภูผา ภูผาที่กำลังเล่นโทรศัพท์พร้อมกับจิบกาแฟหัน มามองหน้าวาดฝัน

ภูผา

อยากรักธรรมชาติกับเขาบ้าง

ภูผาหันไปตอบพร้อมกับยักคิ้วให้ วาดฝันส่ายหน้าและก้มอ่านหนังสือต่ออย่างไม่สนใจ ภูผาเห็นดังนั้น จึงพยายามที่จะชวนคุยต่อเพื่อให้บทสนทนาไม่จบลงไป

ภูผา

พอมันต้นไม้แล้วห้องน่าจะขึ้นเยอะเลย นี่ว่าจะไปซื้อเพิ่ม เธอว่า
ซื้อต้นไม้ดีอะ

ภูผาหันไปถามวาดฝันด้วยสีหน้ารอคำตอบ

วาดฝัน

อืม ไม่รู้สิ ก็แล้วแต่นะ

วาดฝันตอบอย่างไม่สนใจอะไร ภูผาหันไปมองหน้าพลาจคิดเรื่องคุยต่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภุผ
แล้วเธอชอบต้นอะไรอะ

วาดฝัน
ก็แล้วแต่อารมณ์นะ

เมื่อภุผเห็นท่าทีของวาดฝันที่ดูไม่ได้สนใจอะไรเขา ความเจียบจึงค่อยๆปกคลุมเขาทั้งสอง ภุผโพสต์ข้อความ “กาแพในแก้วหมดแล้ว แต่รสขมยังติดอยู่ที่ปลายลิ้น ความรู้สึกแรกขมยังติดอยู่ในความทรงจำ”

5 ภายใน ห้องนอน เย็น

ภุผถ่ายวีดิโอตนเองที่กำลังรดน้ำต้นไม้อยู่ในขณะนั้นเองวาดฝันก็เดินเข้ามาในห้องและยื่นพืงกำแพงมอมการกระทำของภุผ

วาดฝัน
นี่เลี้ยงเป็นปะเนี่ย
ภุผ
ไม่พลาดหรอกครับ

วาดฝันส่ายหน้าและเดินออกจากห้องไป ภุผโพสต์ข้อความ “เมื่อวานสุข วันนี้เศร้า มีอาจคาดเดาความเป็นไป”

6 ภายใน ห้องนั่งเล่น เช้า

ภุผนั่งกินข้าวอยู่บนโต๊ะพร้อมกับถือโทรศัพท์ดูรูปวาดฝันในทวิตเตอร์ ก่อนจะเงยหน้าขึ้นมาพูดกับวาดฝัน

ภุผ
รูปนี้น่ารักนะเนี่ย

วาดฝันที่กำลังอ่านหนังสือเงยหน้าขึ้นตอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วาดฝัน

พูดไปเรื่อย

วาดฝันยิ้มเงินๆ

ภุผา

เฮ้า พุดจริง

วาดฝันยิ้มอย่างขวนเงินให้ภุผา

7 ภายนอก ทะเล เช้า

ภุผานั่งฟังเพลงในขณะที่วาดฝันนั่งกินขนมอยู่ที่ชายหาดข้างๆเขา

วาดฝัน

ฟังเพลงอะไรอะ

ภุผา

ลองฟังดูสิ

ภุผาเสียบหูฟังให้แก่วาดฝัน ทั้งคู่ฟังเพลงด้วยกัน

8 ภายใน ห้องนอน กลางคืน

ภุผาและวาดฝันจัดปาร์ตี้เล่นกัน2คนภายในห้องนอนที่ตอนนี้ประดับไปด้วยไฟและสายรุ้ง การได้พุดคุยกับเธอทำให้เขารู้สึกร่าเริงกับความฝัน

9 ภายใน ห้องนอน เช้า

“เป็นคนที่คุณดูแลแต่ไม่ถนัดด้านการรักษา” ภุผายืนมองต้นไม้ที่เหี่ยวเฉาอย่างไม่ทราบสาเหตุ เขาพยายามจะรดน้ำเพิ่มเพื่อให้มันกลับมาฟื้น เขาหันไปมองวาดฝันที่กำลังนอนอ่านหนังสืออยู่บนเตียงอย่างไม่สนใจเขา

ภุผา

วาดฝัน ทำไงดีต้นไม้ตายแล้วอะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วาดฝัน

ไม่ใส่ใจเองรีเปล่า

ภูผา

ใส่ใจตรึงน้ำให้ทุกวันเลยนะ

วาดฝัน

จะดูแลอะไร คึกซำก่อนใหม่ว่าเขาชอบอะไรไม่ชอบอะไร

วาดฝันหันมามองอย่างเบื่อหน่าย

10 ภายนอก บิง เย็น

“ยิ่งค้นหา ยิ่งสูญหาย” ภูผาเดินตามวาดฝันที่ เขาเร่งฝีเท้าให้เร็วขึ้นเพื่อหวังจะเดินตามเธอให้ทัน จนกระทั่งภูผาล้มลง วาดฝันหยุดเดินแล้วหันมามองภูผาด้วยสีหน้าเรียบเฉยก่อนจะหันหลังเดินจากไป

11 ภายนอก สระว้ายน้ำ กลางวัน

“ถึงการตกหลุมรักจะทำให้ฉันสูญเสียการควบคุม ทรมานในการตั้งคำถาม แต่ฉันก็ยินดีที่จะจมลงใน ห้วงของอารมณ์” ภูผากำลังนั่งห้อยขาเล่นอยู่ที่ขอบสระว้ายน้ำกับวาดฝัน วาดฝันวิดน้ำขึ้นมาสาดให้ภูผา ภูผาจึงเล่นตอบเช่นเดียวกัน ทั้งสองหัวเราะกันอย่างสนุกสนาน ภูผามองหน้าวาดฝันเพื่อพยายาม จะสารภาพรัก

ภูผา

คืนนี้พระจันทร์สวยดีเนอะ

วาดฝันได้ยั้งดั่งนั้นจึงเงยหน้าขึ้นไปมองบนฟ้า

วาดฝัน

แต่วันนี้ฟ้าปิดนะ

ภูผา

อืม ไม่รู้สินะ แต่เราว่าวันนี้ท้องฟ้ามันสวยกว่าทุกวัน เธอไม่รู้สิ

เหมือนกันบ้างหรอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภุมามองหน้าวัดผืนอย่างตั้งความคาดหวัง แต่วัดผืนไม่ตอบอะไรทิ้งไว้เพียงความอึดอัดของ
บรรยากาศรอบตัวเขาทั้งสอง

11 ภายนอก ทะเล เย็น

“ความสุขเป็นสิ่งที่ไม่จริงยั่งยืนอะไร ความเศร้าก็เช่นกัน” ภุมานั่งอยู่บนฝักรองนั่งบนหาดทรายกับวัด
ผืน วัดผืนหันหน้าออกนอกทะเล ในขณะที่ภุมานั่งหันมามองหน้าวัดผืน



วัดผืนตอบด้วยสีหน้าเรียบเฉยโดยที่ไม่หันมามองหน้าเขา

วัดผืนหันมามองหน้าภุมาด้วยสีหน้าเย็นชา แต่ไม่มีการตอบใด ๆ กลับมาจากเธอ
วัดผืนหายไปจากที่นั่งข้างๆเขา ทิ้งไว้เพียงรอยเท้าที่ยังอยู่บนหาดทรายก่อนที่รอยเท้านั้นจะหายไป
กับคลื่นทะเลที่ซัดเข้ามากระทบชายฝั่ง เขามองมันก่อนที่จะหันกลับมามองทะเล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Storyboard

Wish

PRODUCTION

STORYBOARD - ASPECT RATIO 1:85 PAGE#



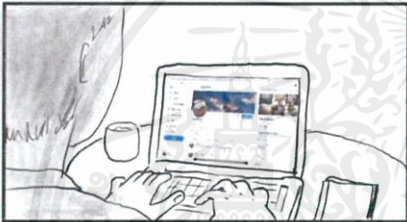
Scene # 1 Shot # 1

LS บรรยากาศห้องนั่งเล่นตอนเย็น



Scene # 1 Shot # 2

MS ภูผา นั่งเล่น คอมพิวเตอร์



Scene # 1/2 Shot # 3/2

CU ส่อง Twitter WADPHUN + จุดสุมดโหด



Scene # 2 Shot # 1

* ใช้ shot เหมือน S1 IPAN /LS MASTER



Scene # 2A Shot # 1

MS วาดฝันเคาะหน้า (ขุโหดศัพท์) ทั่วๆ เร็วๆ ภูผา ฟันกระจิก



Scene # 2A Shot # 2

MS ภูผา ฟัน



Scene # 3 Shot # 1

LS /MASTER ภูผา ขึ้นห้องนอนไม่อย่างเงี้ย กังๆ ก็เลย เข้าน้ำรดให้



Scene # 3 Shot # 2

CU รดน้ำต้นไม้

ภาพที่ 9 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์ประกอบเพลง “Wish คำอธิษฐาน ผ่านตัวหนังสือ” (1)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION

STORYBOARD - ASPECT RATIO 1:85 PAGE#



Scene # 3 Shot # 4
LS ภูเขา อารปรูปต้นไม้



Scene # 3 Shot # 5
over shoulder อารปร



Scene # 4 Shot # 1
LS ภูเขา + วาดพื้นที่นั่งกินกาแฟ
ด้วยริมสระว่ายน้ำ



Scene # 4 Shot # 2
LS/MS ภูเขา + วาดพื้นที่นั่งกินกาแฟ
MASTER



Scene # 4 Shot # 3
overshoulder ภูเขา หิ้งเล่น
โทรศัพท์



Scene # 4 Shot # 4
insert แก้วกาแฟ



Scene # 5 Shot # 1
LS ภูเขา ทรายรูปตัวเองที่ภูสูงจะรอด
ห้าต้นไม้ (อาจไม่ใช้)



Scene # 5 Shot # 2
MS วาดพื้นที่เดิน ใช้ดนมเข้ามาราโน
ห้อง มมองภูเขา

ภาพที่ 10 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์ประกอบเพลง “Wish คำอธิษฐาน ผ่านตัวหนังสือ” (2)

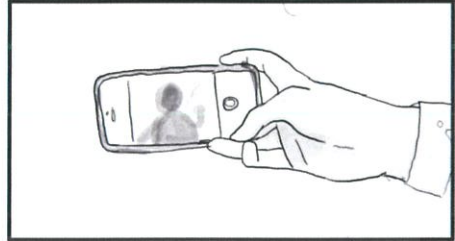
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION

STORYBOARD - ASPECT RATIO 1:85 PAGE#



Scene # 5 Shot # 3
 overshoulder วาดเฟรมมองการกระทำของวิภา (หรืออาจไม่เห็นหน้า)



Scene # 5 Shot # 4
 CU วิภาคลิกตัวเองรอดหน้าต่างไม้



Scene # 5 Shot # 5
 MS POV ภายวิดีโอ



Scene # 5 Shot # 6
 MS overshoulder วิวหน้าวิภา (หรืออาจไม่เห็นหน้า)



Scene # 6 Shot # 1
 MS วิวทั้งสอง Twitter วาดเฟรม



Scene # 6 Shot # 2
 CG roll twitter วาดเฟรม (คลิกบนปุ่มคอมเมนต์) วิวหน้าหน้าวิภา



Scene # 6 Shot # 3
 POV วาดเฟรมหนึ่ง



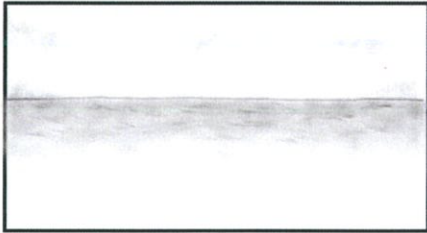
Scene # 6 Shot # 4
 POV วิวหน้า

ภาพที่ 11 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์ประกอบเพลง “Wish คำอธิษฐาน ผ่านตัวหนังสือ” (3)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION

STORYBOARD - ASPECT RATIO 1:85 PAGE#



Scene # 7 Shot # 1

LS insert ทะเล



Scene # 7 Shot # 2

MLS ภาพเงาคนหาดกับวิวทะเล



Scene # 7 Shot # 3

LS ภาพหญิงเผลองานวดฟุ้ง



Scene # 8 Shot # 1



Scene # 9 Shot # 1

CU ต้นไม้เขียว



Scene # 9 Shot # 2

MS ภาพชายหันมึงมองต้นไม้เขียว



Scene # 9 Shot # 3

MS วิวต้นไม้ในห้องหนังสือเตียง



Scene # 11 Shot # 1

LS ภาพหญิงคุยกับ วิวชายหาดริมสระบัวฟ้า

ภาพที่ 12 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์ประกอบเพลง “Wish คำอธิษฐาน ผ่านตัวหนังสือ” (4)

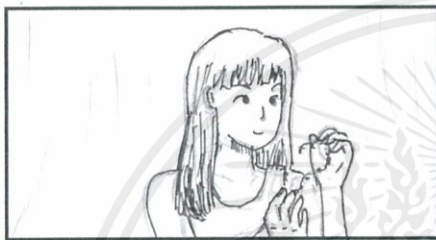
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Scene # 10.1 (Dream scene) Shot # 3
MS / over shoulder ภาพลุ่มลึกไกล



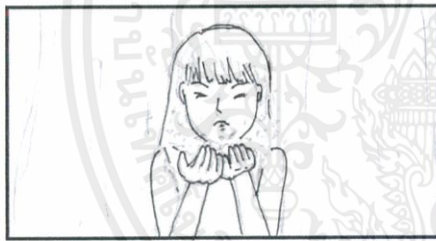
Scene # 10.1 (Dream scene) Shot # 4
MS-LS / handheld / Follow ทั้งคู่ช่วยกันตกเบตงมือ



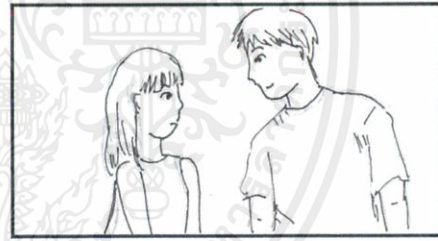
Scene # 10.1 (Dream scene) Shot # 5 (insert)
MS or CU / POV วาดฝันหยิบไฟตก(เงาหลัง)



Scene # 10.1 (Dream scene) Shot # 6
MS ภาพรั้งยิ้มมองวาดฝัน-วาดฝัน
เฝ้าดูข้างจริงได้



Scene # 10.1 (Dream scene) Shot # 7
CU / POV วาดฝันเงาข้างจริงได้ภาพ



Scene # 10.1 (Dream scene) Shot # 8
MS / Zoom in / Two shot จ้องหน้า-ยิ้มมี
ไปกัดห

ภาพที่ 13 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์ประกอบเพลง "Wish คำอธิษฐาน ผ่านตัวหนังสือ" (5)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION

STORYBOARD - ASPECT RATIO 1:85 PAGE#



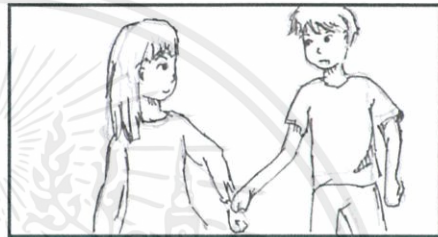
Scene # 12 Shot # 1
 LS Shift focus ภาพวิ่งตาม วาดเฟรม



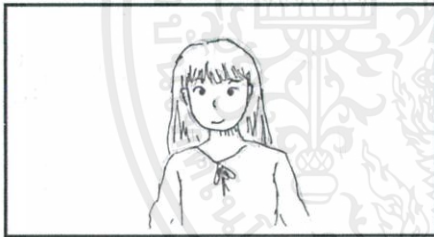
Scene # 13 Shot # 2
 MS ภาพวิ่งตาม



Scene # 13 Shot # 3
 LS ภูเขา คือ ยาว ก็คือ เดิน แล้ว ถึง ทาง ต่าง ๆ แล้ว วาดเฟรม



Scene # 13 Shot # 4
 MS ภาพเดิน วิ่ง วาดเฟรม ได้ ล้ำ จักร



Scene # 13 Shot # 5
 MS วาดเฟรม สังเกต มี หัก



Scene # 16 Shot # 1
 LS, MS + กรอบ Fade *
 MASTER หน้า โลก ฟัง A นอน อย



Scene # 16 Shot # 2
 LS, MS



Scene # 16 Shot # 3
 (V หน้า ทะเล ลม ตรง ขยับ ขวาง ใจ)

ภาพที่ 14 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์ประกอบเพลง “Wish คำอธิษฐาน ผ่านตัวหนังสือ” (6)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

กระบวนการผลิตภาพยนตร์

กระบวนการผลิตภาพยนตร์ประกอบเพลงเรื่อง “Wish คำอธิษฐาน ผ่านตัวหนังสือ” มีกระบวนการผลิตภาพยนตร์ ตั้งแต่ขั้นตอนการเตรียมการถ่ายทำภาพยนตร์ การถ่ายทำภาพยนตร์ ตลอดจนขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ มีกระบวนการทั้งหมด ดังต่อไปนี้

1. ขั้นตอนการเตรียมการถ่ายทำภาพยนตร์ (Pre-production)

ในการเตรียมตัวก่อนการถ่ายภาพยนตร์สั้นประกอบเพลง wish มีการวางแผนการถ่ายทำในช่วง 24-26 มีนาคม พ.ศ. 2563 แต่เนื่องด้วยสถานการณ์ covid 19 จึงมีความจำเป็นต้องเลื่อนการถ่ายทำออกไปยังวันที่ 24-27 พฤษภาคม พ.ศ.2563 และมีการเปลี่ยนทิศทางของบทภาพยนตร์ด้วยเหตุจำเป็นจากสถานการณ์ covid 19 และมีเหตุพายุเข้าในวันที่ถ่ายทำ ดังนั้นการพัฒนาบทจึงทำไปพร้อม ๆ กับสถานการณ์หน้ากองเพื่อให้ภาพยนตร์สามารถสำเร็จจุล่งทันภายในเวลาที่กำหนดของสถานที่ โดยมีการเตรียมความพร้อมก่อนถ่ายทำดังนี้

1.1 การคัดเลือกนักแสดง

การคัดเลือกนักแสดงภายในบทภาพยนตร์สั้นประกอบเพลง wish นั้น ข้าพเจ้าต้องการนักแสดงที่มีช่วงอายุวัยรุ่น เนื่องจากช่วงเวลาวัยรุ่นเป็นช่วงที่เราเล่นโซเชียลมีเดียมากที่สุด และเป็นวัยที่แสวงหาความรัก โดยข้าพเจ้าจะคัดเลือกลักษณะของนักแสดงที่มีเสน่ห์ สามารถดึงดูดสายตาคนภายนอกทั่วไปได้ เนื่องจากภาพยนตร์มีบทพูดค่อนข้างน้อย จึงคัดเลือกนักแสดงจากที่ไม่ได้เป็นมืออาชีพด้านการแสดงมาก่อนแต่มีลักษณะภายนอกตรงตามที่ต้องการ มาทำการ casting และพัฒนาการแสดงให้นักแสดงได้เข้าถึงในบทบาทของตัวละครที่แท้จริงในภายหลัง

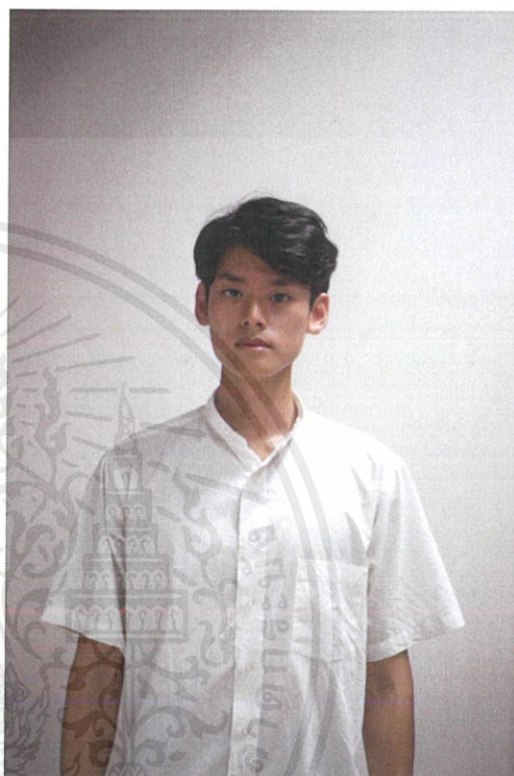
1.1.1 ฎา

ฎา เป็นวัยรุ่นอายุ 23 ปี เป็นนักเขียนอิสระผู้ตกหลุมรักสาวใน Twitter จากการดูไทม์ไลน์ของเธอในทุกๆวัน มีลักษณะเป็นคนสะอาดเป็นระเบียบ เชื้อมั่นในสิ่งที่คิด ค่อนข้างจิต ตัวละครนี้ถูกการคัดเลือกมาแล้ว 2 รอบผ่านการ casting โดยที่ตัวข้าพเจ้าได้ติดต่อคัดเลือกนักแสดงด้วยตัวเอง ไม่ได้ผ่านการ casting call

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CASTING SHEET

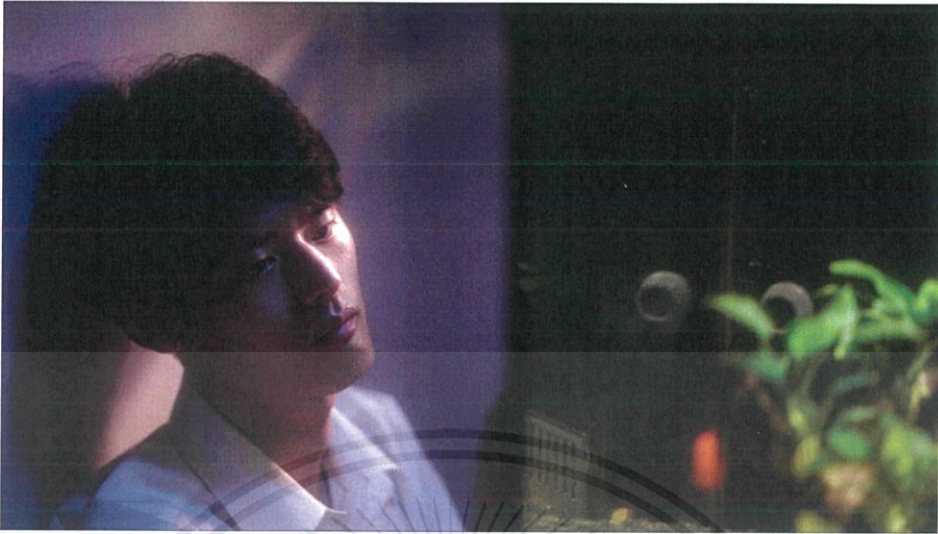
บทบาท : ภูผา	
ชื่อ (ภาษาไทย) : ณรรณ วิภัยรุ่งโรจน์	
ชื่อ (ภาษาอังกฤษ) : Naran Vikairungroj	
ชื่อเล่น : เน	
ที่อยู่ : -	
เบอร์โทรศัพท์ : 0804522810	
Facebook : Naran Vik	
การศึกษา : สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรม ศาสตร์ ภาควิชาศิลปะ สาขา ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย	
ข้อมูลทางกายภาพ	
เพศ : ชาย	อายุ : 21
ศาสนา : พุทธ	สัญชาติ : ไทย
ประสบการณ์การแสดง -มิวสิควีดีโอเพลง ฟุ่ง-เหวยเหวยฮัน -มิวสิควีดีโอเพลง ไม่เกี่ยวเลย-Better weather -โฆษณา vittamilk(2018)	
ความสามารถพิเศษ : ถ่ายแบบ	



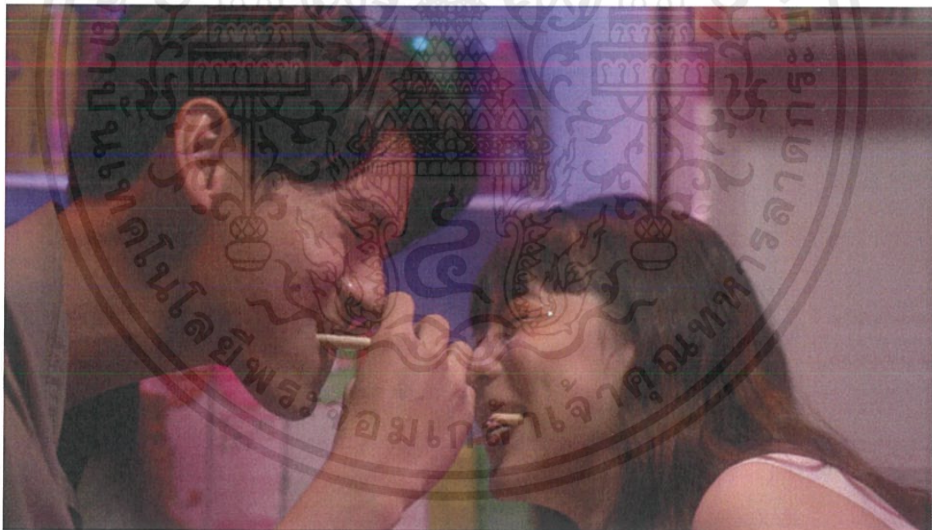
สัดส่วน	ขนาดเสื้อผ้า
ส่วนสูง : 183	เสื้อ : L
น้ำหนัก : 63	กางเกง : 29
สีผม : ดำ	รองเท้า : 43

ตารางที่ 1 แสดงข้อมูลของนักแสดง ภูผา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 15 ภาพแสดงการแสดงของภูมา



ภาพที่ 16 ภาพแสดงการแสดงของภูมา

1.1.2 วาดฝัน

วาดฝัน เป็นผู้หญิงที่ภูมาตกหลุมรักจากทาง twitter เป็นสาวโซเซียลชอบอัฟโหลดรูปภาพและข้อความลง twitter มีลักษณะนิสัยที่คาดเดาไม่ได้ ภายนอกดูสดใส ร่าเริง และนิ่งๆในบางครั้งตัวละครนี้ถูกคัดมาโดยที่ตัวข้าพเจ้าเลือกมาโดยตนเองจากการติดตามทาง instagram เพราะเห็นความน่ารักสดใสจากการลงรูป ติดต่อส่วนตัวมา casting

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CASTING SHEET

บทบาท : วาดฝัน	
ชื่อ (ภาษาไทย) : โสภิสา จิระศิริโสภณ	
ชื่อ (ภาษาอังกฤษ) : Sophisa Jirasirisophon	
ชื่อเล่น : ฟอง	
ที่อยู่ : -	
เบอร์โทรศัพท์ : 0990062415	
Facebook : Fongsophisa	
การศึกษา : มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะมัณฑนศิลป์ สาขา นิเทศศิลป์	
ข้อมูลทางกายภาพ	
เพศ : หญิง	อายุ : 22
ศาสนา : พุทธ	สัญชาติ : ไทย
ประสบการณ์การแสดง -มิวสิควีดีโอเพลง Chocolate -Plasui Plasui -มิวสิควีดีโอเพลง มันคงจะดีนะ - Delimui	
ความสามารถพิเศษ : ถ่ายแบบ ออกแบบ การแสดง บัลเลต์	



สัดส่วน	ขนาดเสื้อผ้า
ส่วนสูง : 158	เสื้อ : M
น้ำหนัก : 47	กางเกง : 26
สีผม : ดำ	รองเท้า : 36

ตารางที่ 2 แสดงข้อมูลนักแสดง วาดฝัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 17 ภาพแสดงการแสดงของवादผีน



ภาพที่ 18 ภาพแสดงการแสดงของवादผีน



ภาพที่ 19 ภาพแสดงการแสดงของवादผีน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2 การค้นหาสถานที่ที่ใช้ในการถ่ายทำ

สถานที่ต่าง ๆ มีความจำเป็นอย่างมากที่จะสามารถทำให้ภาพและอารมณ์ในภาพยนตร์เป็นออกมาตามที่ข้าพเจ้าต้องการ แต่เนื่องด้วยฤดูที่เปลี่ยนไปทำให้ต้องมีความจำเป็นต้องเปลี่ยนสถานที่ให้เหมาะกับสภาพแวดล้อมของฤดูที่ถ่ายอยู่ ซึ่งเวลาได้ยืดเยื้อออกไปด้วยเหตุของสถานการณ์ covid 19 ทำให้ข้าพเจ้าได้เริ่มถ่ายทำช่วงเช้าฤดูฝน ได้มีการเข้าไปดูสถานที่จริงก่อนวันถ่ายทำเพื่อ Block Shot บางมุมเพื่อให้ทันในเวลาก่อนเคอร์ฟิวกลับกรุงเทพฯ และมาดูอาร์ตในกองหรืออุปกรณ์ประกอบฉากที่ต้องหาเพิ่มเติม

1.2.1 ห้องของภูผา

ภูผาเป็นตัวละครที่มีความสะอาดเรียบร้อย เป็นวัยรุ่นที่อาศัยอยู่ในคอนโดเพียงผู้เดียว โทนสีของห้องต้องการโทนสีขาวเรียบ ๆ ที่ดูแล้วสบายตา เนื่องจากถ่ายทำที่จังหวัดหัวหิน จึงเลือกคอนโด The 88 condo Huahin เป็นสถานที่ที่ใช้ในการถ่ายทำฉากห้องของภูผา



ภาพที่ 20 ภาพสถานที่ถ่ายทำห้องของภูผา



ภาพที่ 21 ภาพสถานที่ถ่ายทำห้องของภูผา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2.2 ทะเล

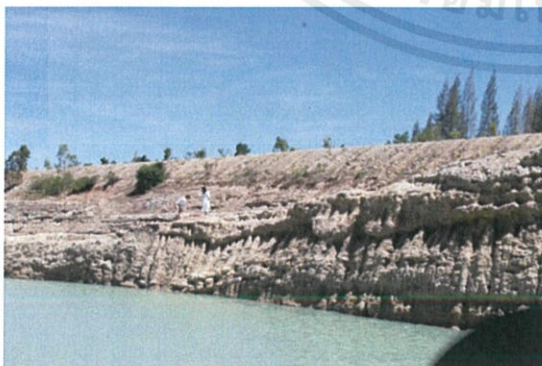
ข้าพเจ้าต้องการใช้ทะเลเป็นฉากจบของภาพยนตร์ เนื่องจากทะเลเป็นสถานที่ที่มีความหลากหลายอารมณ์ของผู้คนที่มา ไม่ว่าจะเป็นอารมณ์สนุก สนาน อารมณ์เศร้า ก็ดูเหมือนว่าจะเลือกใช้ทะเลในการมาปลดปล่อยอารมณ์นั้น ๆ ด้วยความที่ทะเลเป็นสถานที่สาธารณะ ข้าพเจ้าจึงวางแผนเวลาในการถ่ายทำช่วงเช้าตรู่เพื่อหลีกเลี่ยงการพบปะผู้คน



ภาพที่ 22 ภาพสถานที่ถ่ายทำทะเล

1.2.3 บึง

ข้าพเจ้าเลือกสถานที่บึงเป็นการส่วนตัว ด้วยความชอบรูปร่างของหินที่อยู่ล้อมรอบแอ่งน้ำตรงกลาง ได้ความรู้สึกที่สวยงามและค่อนข้างสับสนในอารมณ์ ซึ่งข้าพเจ้าเลือกใช้ในฉาก dream scene ที่ภูผากำลังสับสนในความสัมพันธ์และความรู้สึกที่วาดฝันมิให้ สถานที่บึงได้ถูกถ่ายทำไปทั้งหมด โดยสถานที่แรกคือที่หนองจอก แต่ด้วยความที่วันที่ถ่ายทำนั้นฟ้าปิดและฝนตกทำให้ไม่ได้ภาพที่ต้องการจึงทำการเลือกสถานที่สำรองไว้ที่หัวหิน



ภาพที่ 23 ภาพสถานที่ถ่ายทำทะเล

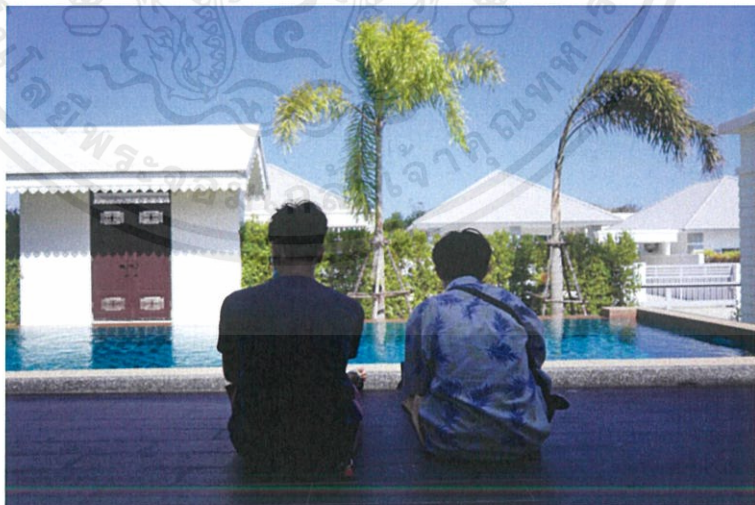
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2.4 สระว่ายน้ำ

สระว่ายน้ำที่ใช้ในการถ่ายทำเป็นสระว่ายน้ำที่อยู่ในบ้านที่พักอาศัยระหว่างออกกอง ซึ่งข้าพเจ้าต้องการให้มีในฉากที่ภูมิลักษณ์ความรู้สึกจากวาดฝัน ซึ่งอารมณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เป็น ความรู้สึกอึดอัด ต้องการโทนของภาพที่เป็นสีฟ้าและเสียง Ambience ของน้ำที่ไหลท่ามกลางความ เงียบที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละครทั้งสอง



ภาพที่ 24 ภาพสถานที่ถ่ายทำสระว่ายน้ำ



ภาพที่ 25 ภาพสถานที่ถ่ายทำสระว่ายน้ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3 เครื่องแต่งกาย

เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของตัวละครทั้งสองจะใส่เสื้อผ้าสีเอิร์ทโทน เนื่องจากไม่ต้องการเสื้อผ้าที่ฉูดฉาดหรือโดดเด่นจนเกินไป จะเป็นเสื้อผ้าโทนเรียบ ๆ สุภาพ เรียบร้อย โดยเสื้อผ้าถูกจัดหาโดยตนเองและฝ่ายคอสตูมที่มีการประชุมกันเพื่อให้ได้ในสิ่งที่ต้องการ

1.3.1 การแต่งกายของภูผา

จากคาแรคเตอร์ของภูผาที่มีความสุขุม เป็นผู้ชายเรียบร้อย สะอาดสะอ้าน จึงเลือกเครื่องแต่งกายที่เป็นสีขาว สีสว่าง เสื้อมีลักษณะใหญ่กว่าขนาดตัวเล็กน้อยเพื่อให้เข้ากับคาแรคเตอร์ความเป็นวัยรุ่น



ภาพที่ 26 ภาพตัวอย่างการแต่งกายของภูผา



ภาพที่ 27 ภาพตัวอย่างการแต่งกายของภูผา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3.2 การแต่งกายของวาดฝัน

วาดฝัน เป็นคาแรคเตอร์ผู้หญิงที่หลุดมาจากจินตนาการของภูผา จะมีเสื้อผ้าอยู่ 2 แบบด้วยกัน คือ แบบที่หนึ่ง เป็นเสื้อผ้าธรรมดาสีเอิร์ทโทน ส่วนแบบที่สองเป็นชุดเดรสสีขาว ให้ความรู้สึกราวกับหลุดออกมาจากในความฝัน



ภาพที่ 28 ภาพตัวอย่างการแต่งกายของวาดฝัน



ภาพที่ 29 ภาพตัวอย่างการแต่งกายของวาดฝัน



ภาพที่ 30 ภาพตัวอย่างการแต่งกายของวาดฝัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 อุปกรณ์ประกอบฉาก

สำหรับอุปกรณ์ประกอบฉากที่ข้าพเจ้าเลือกใช้ในแต่ละฉาก ข้าพเจ้าได้มีการวางแผนการจัดเตรียมการหาโดยการไปดูที่สถานที่จริงว่ามีอะไรอยู่เพื่อหิบนำมาใช้ได้ และได้มีการหาอุปกรณ์อื่นมาเสริมในส่วนที่ข้าพเจ้าต้องการในแต่ละฉาก โดยจะคัดเลือกจากสีและความจำเป็นที่ต้องการในบท

1.4.1 ฉากทะเล

ซีนที่ข้าพเจ้าถ่ายที่ทะเลจะมีจำนวน 2 ฉาก คือ ซีนภูเขาและวาดฝันมาปิกนิกกันที่ทะเลและซีนจบซึ่งซีนนี้จำเป็นต้องใช้แค่ผ้ามรองพื้นี่หาดทราย



ภาพที่ 31 ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากทะเล

โดยอุปกรณ์ที่นำมาประกอบฉากจำเป็นจะต้องมีอาหาร ผ้ามรองพื้นและหูฟังอุปกรณ์ประกอบฉากเป็นโทนสีที่สามารถเข้ากันได้และได้สีของภาพอบอุ่นเหมาะกับบทในภาพยนตร์

1.4.2 ฉากปาร์ตี้ภายในห้องนั่งเล่น

เนื่องจากเป็นซีนที่ต้องสนุกสนานจึงเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบฉากที่มีสีสันหลากหลายสีสันทันมารวมกันทำให้ฉากนี้ออกมาดูสนุกสนานอย่างที่คาดหวังไว้ ซึ่งได้มีการซื้อเครื่องดื่มและขนมให้ได้อารมณ์ที่เป็นวัยรุ่น และมีการหาซื้อสายรุ้งและลูกโป่งมาประดับเพิ่มเติมเพื่อช่วยเสริมให้ฉากนี้ดูสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

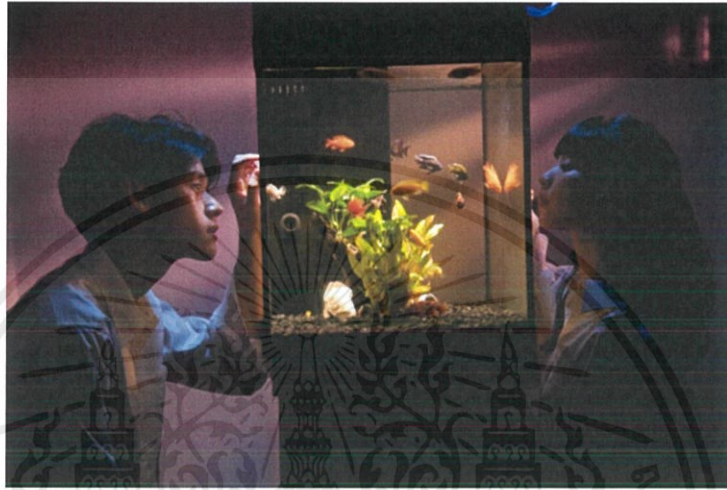


ภาพที่ 32 ภาพอุปกรณ์ฉากปาร์ตี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4.3 ฉากตู้ปลา

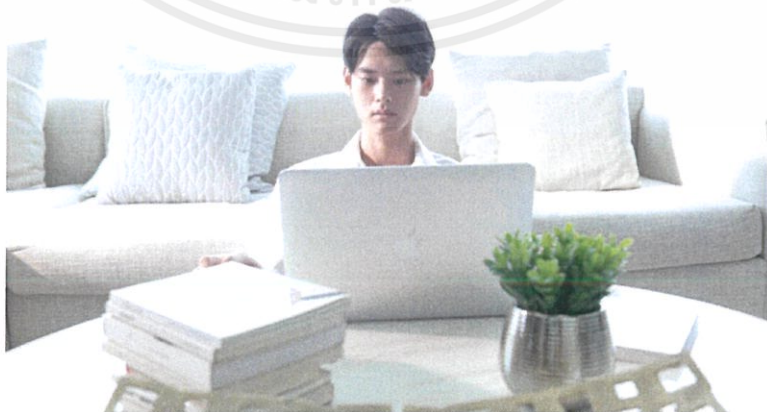
ฉากตู้ปลาเป็นซีนที่มีอารมณ์เศร้าที่ข้าพเจ้าเลือกจากความชอบส่วนตัวในการให้ภูผาและวาดฝันมองหน้ากันผ่านตู้กระจกที่มีปลาว่ายคั่นกลาง เป็นความสัมพันธ์ที่เหมือนมีเส้นกันอยู่ระหว่างทั้งคู่ ซึ่งข้าพเจ้าได้ทำการซื้อตู้ปลาและปลามาเพื่อถ่ายทำภาพยนตร์ฉากนี้โดยเฉพาะ



ภาพที่ 33 ภาพอุปกรณ์ฉากตู้ปลา

1.4.4 ฉากภายในห้องนั่งเล่น

เป็นฉากที่เลือกอุปกรณ์ประกอบฉากที่มีเพียงหนังสือและMacbookเท่านั้น เนื่องจากเป็นซีนที่ภูผานั่งดู twitter วาดฝันเป็นประจำทุกวันๆที่เดิมและมีแก้วกาแฟที่เขาดื่มทุกวันในตอนเช้า



ภาพที่ 34 ภาพอุปกรณ์ฉากห้องนั่งเล่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.5 การออกแบบการแต่งหน้าตัวละคร

การแต่งหน้าของตัวละครที่ข้าพเจ้าต้องการจะแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ ส่วนที่อยู่ในช่วงฉากปกติและส่วนของฉากความฝัน ซึ่งในส่วนของตัวละครภูผาจะมีการทาแป้งและลิปมันเพียงเท่านั้น เนื่องจากเป็นผู้ชาย ในส่วนของวาดฝันข้าพเจ้าจะให้มีการแต่งหน้าใน Dream scene แบบแฟนตาซี สดใส ส่วนในฉากปกติ ข้าพเจ้าให้มีการแต่งหน้าแบบธรรมชาติ



ภาพที่ 35 ภาพการแต่งหน้าแบบฉาก Dream Scene



ภาพที่ 36 ภาพการแต่งหน้าแบบฉากปกติ

1.6 การจัดการกองถ่าย

เอกสารในการจัดการกองถ่ายมีความสำคัญอย่างมากเพื่อจัดการความคิดและสามารถดำเนินการถ่ายทำภาพยนตร์ได้อย่างราบรื่นและประหยัดเวลามากที่สุดโดยมีการจัดการดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.6.1 ใบสรุปสถานที่ถ่ายทำ

ใบสรุปสถานที่ถ่ายทำถูกจัดทำมาเพื่อจัดการเวลาและระยะทางในการเดินทางให้เหมาะสมและสะดวกมากที่สุดในการถ่ายทำภาพยนตร์

Q	DATE	LOCATION	D/N	SC.	DESCRIPTION	REMARKS		
1	24/5	ห้องมายมัน	D	9.3	ทั้งสองมองหน้ากันผ่านกระจกดุปลาส	Montage		
2	25/5	คอนโด	ระเบียง	D	8.1	ภูผารดน้ำต้นไม้และอัทรูป	Montage	
				8.2	ภูผารดน้ำต้นไม้อย่างมีความสุขพร้อมกับมองโทรศัพท์ไปด้วย	Montage		
				9.1	ภูผายายมารดน้ำต้นไม้ให้พื้น	Montage		
		ห้องนั่งเล่น	D	1	ภูผาถือถ้วยชา พิมพ์ข้อความลงโน้ตบุ๊ก ดูหิววาดผืน			
			2	ภูผาจับชามือในโน้ตบุ๊ก และพิมพ์คอมเมนต์ให้วาดผืน				
			6	ภูผากินข้าวอยู่บนโต๊ะและเลื่อนดูรูปวาดผืน				
			8.3	ภูผานั่งเขียนหนังสือและหันมามองโทรศัพท์สลับกันไปมา	Montage			
			9.4	ภูผาให้ดอกไม้มาให้วาดผืน แต่วาดผืนไม่สนใจอะไร	Montage			
			E	13	ภูผารอการตอบกลับจากวาดผืน แต่ไม่มีการตอบกลับ			
		ห้องนอน	N	8	ภูผาวาดผืนจัดปาร์ตี้กันในห้องนอน			
3	26/5	คอนโด	ห้องนอน	D	3	ภูผายืนมองต้นไม้ที่เพิ่งซื้อมาและรดน้ำต้นไม้		
				9	ภูผามองต้นไม้ที่เพิ่งซื้อมาและรดน้ำต้นไม้			
				E	5	ภูผาถ่ายวิดีโอคอนรดน้ำ วาดผืนเดินเข้ามาขีดผมเปียกๆและฟังผืน		
		ที่พัก	สระว่ายน้ำ	D	11	ภูผาและวาดผืนนั่งห้อยหริ่มสระและวิดน้ำเล่นกัน ในขณะที่กำลังสนุก วาดผืนมอมมึงๆและผลึกภูผา	(Dream scene)	
				N	11A	ภูผาตะเกียกตะกายพยายามจะขึ้นมาเหนือน้ำ เขาเห็นเงาวาดผืนค่อยๆเดินจากไป	(Dream scene)	
4	27/5	ที่พัก	หน้าบ้าน	D	2A	วาดผืนเคาะกระจกและชูโทรศัพท์ขึ้นคุยกับภูผา		
				สระว่ายน้ำ	D	4	ภูผาและวาดผืนนั่งจิบกาแฟอยู่หน้าบ้าน วาดผืนอ่านหนังสือและจิบชา ภูผาเล่นโทรศัพท์	
					9.2	ภูผายืนถ่มน้ำให้วาดผืนที่ริมสระว่ายน้ำ แต่วาดผืนไม่สนใจ	Montage	
		ทะเล	ทะเล	D	7	ภูผานั่งฟังเพลงและเสียบหูฟังให้วาดผืน พร้อมทั้งตัวลงนอน		
				E	12	ภูผาวาดผืนนั่งอยู่ริมหาด วาดผืนมองภูผาด้วยใบหน้าเย็นชา ก่อนจะหายไปจากที่นั่งข้างๆ		

จากโรงถ่ายไปคอนโด 3.30 ชม / จากคอนโดไปที่พักจากที่พักไปคอนโด 30 นาที / จากที่พักไปทะเล 30 น

ตารางที่ 3 ตารางแสดงสรุปสถานที่ถ่ายทำ

2. ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Production)

การถ่ายทำภาพยนตร์เริ่มถ่ายในเดือนพฤษภาคม ปี 2563 โดยเริ่มถ่ายที่บึงก่อน เพราะเป็นสถานที่ถ่ายทำที่อยู่ภายในกรุงเทพ จากนั้นจึงเดินทางไปถ่ายทำที่ อ.หัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ รวมระยะเวลาการถ่ายทำทั้งหมด 4 วัน ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1 การถ่ายทำภาพยนตร์วันที่ 24 พฤษภาคม 2563

เป็นวันเปิดกล้องการถ่ายทำเป็นวันแรก โดยจะถ่ายทำที่ Fishing Park Raft Restaurant หนองจอก เป็นการถ่ายทำฉาก Dream scene ภูผาเดินตามवादผืนอย่างเหน็ดเหนื่อย ซึ่งนักแสดงสามารถแสดงได้อย่างสมบทบาท แต่ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการถ่ายทำคือ ฟาปิดทำให้ไม่มีแสงและสีของท้องฟ้า ซึ่งการถ่ายทำตลอดทั้งเรื่องข้าพเจ้าได้ใช้เทคนิคพิเศษของกล้อง คือการใส่ฟิลเตอร์ black pro mist ซึ่งทำให้เกิดเทคนิคภาพฟุ้งเหมือนในความฝัน ด้วยเหตุนี้การใส่ฟิลเตอร์ในการถ่ายทำในขณะที่ฟาปิด ทำให้ภาพที่ออกมาไม่สวยและยิ่งเบลอ ไม่สามารถดึงสีในขั้นตอนหลังการถ่ายทำได้ และปัญหาอื่น ๆ ที่เกิดในขณะถ่ายทำ คือมีฝูงนกบินมาเกาะและก่อกวนในขณะถ่ายทำตอนที่ฝนกำลังจะตกจึงต้องรีบเก็บของกลับทำให้การถ่ายทำทั้งหมดถูกรวบรวมให้จบไวที่สุด



ภาพที่ 37 ภาพจากการถ่ายทำวันที่ 24 พฤษภาคม 2563



ภาพที่ 38 ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำวันที่ 24 พฤษภาคม 2563

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากนั้นจึงย้ายสถานที่ถ่ายทำเพื่อถ่ายในฉากตู้ปลาที่เสริมมาเพื่อให้ภาพมีความสวยงาม ในส่วนของภาพยนตร์ประกอบเพลง ซึ่งทำการถ่ายทำภายในห้องพักของข้าพเจ้า ภายหลังจากการถ่ายทำ สถานที่เสร็จในตอนเย็น ฉากที่สามารถถ่ายทำและได้ภาพออกมาสวยงามตามที่หวังแต่ปัญหาที่เกิดขึ้นคือ สถานที่คับแคบเกินไปและไม่สามารถเปิดไฟที่เพียงพอได้จากห้องเปิดอุปกรณ์โรงถ่ายภาพยนตร์ ทำให้ขาดไฟที่สมบูรณ์ในการเติมหน้านักแสดงได้



ภาพที่ 39 ภาพจากการถ่ายทำวันที่ 24 พฤษภาคม 2563

2.2 การถ่ายทำภาพยนตร์วันที่ 25 พฤษภาคม 2563

ในการถ่ายทำวันที่ 25 พฤษภาคม 2563 ณ the 88 condo Huahin เป็นการถ่ายทำที่รวบฉากที่วางตารางไว้ในวันอื่นเข้ามาถ่ายภายในวันเดียวเนื่องจากสถานที่ขอความกรุณาในการให้ใช้สถานที่ได้เหลือภายในวันเดียวแทน คิวนี้จึงเป็นการถ่ายทำที่ต้องรวบรัดฉากที่ถ่ายทำให้รวดเร็วที่สุดและถ่ายทำเยอะที่สุดในบรรดา 4 คิวทั้งหมด ซึ่งมีการถ่ายทำในส่วนของเนื้อเรื่องฉาก 1 2 2A 3 5 6 8 และ 9 มาไว้ภายในเวลา 21.30 น. โดยเริ่มถ่ายเวลา 10.00 น. คิวนี้จึงถือว่าตั้งเครียดเป็นพิเศษกว่าคิวอื่น ๆ ที่ต้องจัดการเรียงคิวในการถ่ายทำใหม่หน้ากอง เพื่อให้การถ่ายทำออกมาราบรื่นและเสร็จภายในเวลาที่กำหนด จึงมีความจำเป็นต้องตัดการถ่ายทำภาพบางส่วนที่วางไว้ออกไปเพื่อให้การถ่ายทำสามารถดำเนินต่อไปได้อย่างครบถ้วนทุกฉากที่กำหนด ด้วยความเร่งรัดที่เกิดขึ้นจึงทำให้มีบางภาพที่ออกมาแล้วยังไม่พอใจเท่าที่ต้องการอยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 40 ภาพจากการถ่ายทำวันที่ 25 พฤษภาคม 2563



ภาพที่ 41 ภาพจากการถ่ายทำวันที่ 25 พฤษภาคม 2563



ภาพที่ 42 ภาพจากการถ่ายทำวันที่ 25 พฤษภาคม 2563

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 การถ่ายทำภาพยนตร์วันที่ 26 พฤษภาคม 2563

ในถ่ายทำในวันที่ 26 พฤษภาคม 2563 ณ Casa Collina Huahin ซึ่งเป็นบ้านพักที่เช่าไว้เพื่อทีมงานพักอาศัย ถ่ายทำฉากที่ 4 11 และฉาก Dream scene ที่ถ่ายทำขึ้นเพิ่มเติมในส่วนของ Music video เนื่องจากพายุเข้าทั้งวันตั้งแต่เช้ายันค่ำ ทำให้มีการสลับคิวเกิดขึ้นหน้ากองอีกเช่นเคยด้วยเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ทำให้มีการเปลี่ยนบทภาพยนตร์หน้ากอง ไม่สามารถถ่ายตามสตอรี่บอร์ดที่วาดไว้ได้ แต่การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นก็ทำให้ได้รับผลลัพธ์ที่ออกมาค่อนข้างพอใจในบทภาพยนตร์ที่ดัดแปลงใหม่



ภาพที่ 43 ภาพการถ่ายทำวันที่ 26 พฤษภาคม 2563



ภาพที่ 44 ภาพการถ่ายทำวันที่ 26 พฤษภาคม 2563

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4 การถ่ายทำภาพยนตร์วันที่ 27 พฤษภาคม 2563

ในถ่ายทำในวันที่ 27 พฤษภาคม 2563 ณ หาดทรายน้อย ในฉากที่ 7 และ 11การถ่ายทำเกิดปัญหาที่ฝนกำลังจะตก ทำให้ต้องรีบเร่งและรวบรัดการถ่ายให้เร็วที่สุด เนื่องจากเป็นฉากจบของภาพยนตร์ ข้าพเจ้าจึงอยากให้ภาพออกมาตามที่ได้วางแผนไว้ ปัญหาที่เกิดขึ้นนอกเหนือจากฝนตกคือจำเป็นต้องมีการเก็บเสียง แต่เสียงของนกร้องทำให้รบกวนบทพูดของนักแสดงและนอกเหนือจากนั้นคือมีคนว่ายน้ำมาชมขณะถ่ายทำภาพยนตร์อยู่



ภาพที่ 45 ภาพจากการถ่ายทำวันที่ 27 พฤษภาคม 2563

จากนั้นจึงได้มีการถ่ายทำแก้ไขในส่วนของการถ่ายทำวันแรกฉากที่ 10 เนื่องจากวันนั้นฟ้าปิด แสงจึงยังไม่ได้ตามที่ต้องการ การถ่ายทำแก้ไขทำให้ได้ภาพที่ออกมามีพื่อใจกว่าที่ได้มีการถ่ายทำไปก่อนหน้านี้



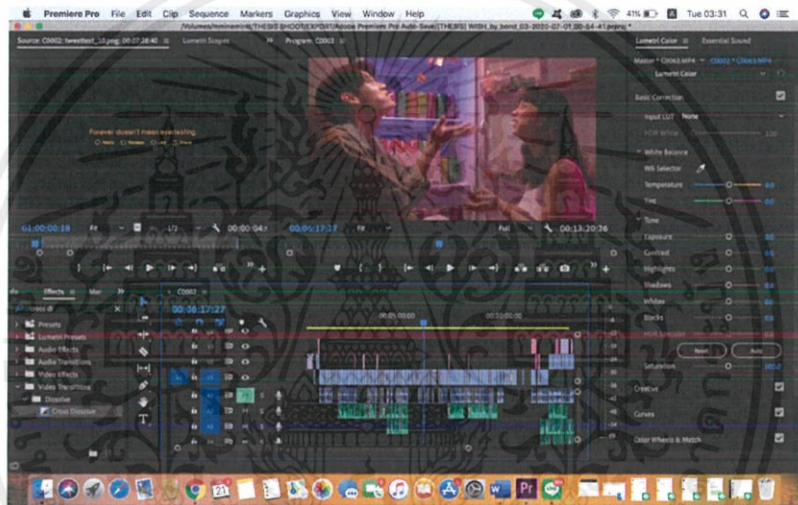
ภาพที่ 46 ภาพจากการถ่ายทำวันที่ 27 พฤษภาคม 2563

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ขั้นตอนหลังการผลิตภาพยนตร์ (Post Production)

3.1 การตัดต่อและลำดับภาพ

ในขั้นตอนแรกข้าพเจ้าได้มีการนำวิดีโอทั้งหมดมาเรียงลำดับตามบทภาพยนตร์ โดยการไล่เรียงตามบทในแต่ละฉาก โดยใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro ซึ่งผลลัพธ์ที่ออกมาหลังการตัดต่อแบบเรียงลำดับภาพตามฉากในบทภาพยนตร์ทำให้ เนื้อเรื่องไม่สามารถเล่าเรื่องออกมาได้ตามที่ข้าพเจ้าต้องการ แม้จะทำการตัดต่อใหม่แต่ยังคงการลำดับตามบทภาพยนตร์อยู่ มีในหลายส่วนที่ข้อความไม่ทำงานกับภาพ ทำให้เนื้อหาที่เล่าออกมาดูขาดและเกินไปในหลายส่วน ข้าพเจ้าจึงได้ทำการแก้ไขและพัฒนาการลำดับภาพอยู่หลายครั้ง จนกลายเป็นการลำดับภาพแบบสมบูรณ์ในที่สุด



ภาพที่ 47 ภาพการลำดับภาพ

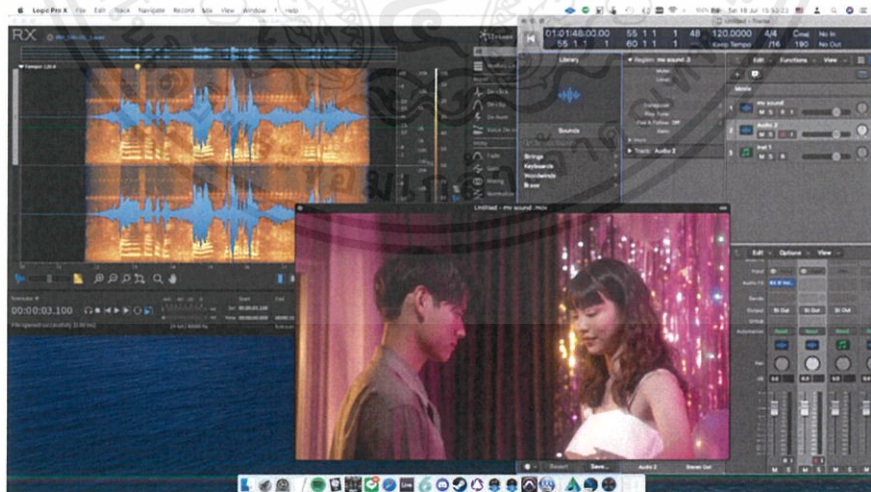
3.2 การย้อมสีภาพยนตร์ หลังจากได้การลำดับภาพที่สมบูรณ์แล้ว ข้าพเจ้าจึงนำไปย้อมสีภาพยนตร์ โดยปรับแต่งสีให้เข้ากับบรรยากาศของภาพยนตร์ที่ได้วางไว้ในตอนแรก ซึ่งข้าพเจ้าได้ใช้โปรแกรม Davinci Resolve ในการปรับแต่งสี ในภาพยนตร์จะมีการเล่าเรื่องที่เป็นฉากในความจริง ซึ่งจะมีบรรยากาศของสีเป็นแบบภาพคมชัดและการเล่าเรื่องในฉากสมมุติจะมีสีแบบโทน High Key นอกจากนี้การปรับแต่งสียังช่วยสร้างความต่อเนื่องของแสงได้ดีมากขึ้น รวมทั้งควบคุมอารมณ์ของภาพยนตร์ให้สมบูรณ์มากขึ้น



ภาพที่ 48 ภาพการย้อมสีภาพยนตร์

3.3 การทำความสะอาดเสียงพูดและจัดวางดนตรีประกอบ

หลังจากการลำดับภาพและย้อมสีภาพเรียบร้อยแล้ว จึงนำมาทำขั้นตอนการทำความสะอาดเสียงพูดและจัดวางดนตรีประกอบ ซึ่งในขั้นตอนนี้จะต้องจัดการเรื่องเสียงให้มีความสมบูรณ์ ดูแลเรื่องเสียงรบกวนที่ทำให้อารมณ์ของภาพยนตร์ไม่ต่อเนื่องกัน นอกจากนี้ยังต้องจัดวางเพลงประกอบให้เข้ากับอารมณ์และบรรยากาศของภาพยนตร์ ซึ่งเพลงประกอบนั้นจะช่วยส่งเสริมให้ภาพยนตร์มีมิติและสมบูรณ์มากขึ้น



ภาพที่ 49 ภาพการทำความสะอาดเสียงพูดและจัดวางดนตรีประกอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

1. บทสรุปของการทำงาน

จากการผลิตภาพยนตร์สั้นประกอบเพลงเรื่อง “Wish คำอธิฐาน ผ่านตัวหนังสือ” ข้าพเจ้าได้ศึกษาและค้นคว้าตามวัตถุประสงค์ที่ข้าพเจ้าวางไว้ในข้างต้น โดยได้ข้อสรุปดังนี้

1.1 เพื่อศึกษาการกำกับภาพยนตร์ประกอบเพลง

จากการทำงานข้าพเจ้าได้เรียนรู้เรื่องการกำกับอารมณ์นักแสดงให้สามารถเข้าใจในบทได้ สามารถอธิบายให้ทีมงานได้เห็นภาพตรงกันในเรื่องของอารมณ์ในภาพยนตร์ที่ต้องการให้เป็น ได้เรียนรู้การแก้ปัญหาที่อยู่เหนือการควบคุมที่เกิดขึ้นและสามารถตัดสินใจแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้าให้กองถ่ายสามารถดำเนินการถ่ายต่อได้อย่างทันการเมื่อมีปัญหาเข้ามา

1.2 เพื่อศึกษาการออกแบบงานศิลป์ภายในภาพยนตร์

จากการศึกษาข้าพเจ้าได้เรียนรู้ในเรื่องของอารมณ์ของแต่ละฉากที่เกิดขึ้นภายในภาพยนตร์ การออกแบบศิลป์ไม่ว่าจะด้วยเรื่องของสถานที่ แสงสี และมุมภาพมีความสำคัญเป็นอย่างมากต่ออารมณ์ของผู้ชม ข้าพเจ้าได้วางแผนในเรื่องการใช้อุปกรณ์ประกอบฉากให้เข้ากับแต่ละฉากของภาพยนตร์ โดยเน้นการใช้สีให้เข้ากันและมีความเชื่อมต่อในแต่ละฉากซึ่งผลลัพธ์ออกมา ข้าพเจ้าค่อนข้างพอใจในภาพที่ออกมาและองค์ประกอบในแต่ละภาพที่ตรงตามที่วางแผนไว้

2. ข้อเสนอแนะในการทำงาน

2.1 ขั้นตอนการเตรียมงาน

ในขั้นตอนการเตรียมงาน ข้าพเจ้าได้มีการปรับแก้โครงเรื่องอยู่หลายครั้ง เนื่องจากข้าพเจ้าจะต้องกลับกรองข้อมูลและวางแผนในการถ่ายทำค่อนข้างมาก ปัญหาที่ข้าพเจ้าได้พบคือต้องเลื่อนการถ่ายทำออกไป เนื่องจากปัญหาโรคระบาด COVID-19 ซึ่งในภาพยนตร์เรื่องนี้จะต้องมีการถ่ายทำที่ทะเล การเลื่อนวันถ่ายทำออกไปทำให้อาจเจอฝนได้ ข้าพเจ้าจึงต้องปรับแก้บทภาพยนตร์อีกครั้งให้สอดคล้องกับช่วงเวลาถ่ายทำ รวมถึงการวางแผนสำรองเพื่อกรณีสภาพอากาศมีฝนฟ้าคะนอง ข้าพเจ้าจึงอย่างแนะนำให้มีการเตรียมแผนสำรองไว้เสมอ เพื่อให้มีการแก้ปัญหาได้อย่างทันที่ อย่างไรก็ตาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตามการทำศิลปนิพนธ์ในครั้งนี้ของข้าพเจ้าถือว่าเป็นงานที่ทำออกมาแล้วสนุก มีความสุขในการทำงานที่ท้าทายต่อปัญหาที่เข้ามา

2.2 ขั้นตอนการผลิต

ในขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์ ข้าพเจ้ามีความกังวลในเรื่องของสภาพอากาศ ซึ่งเป็นสิ่งที่อยู่เหนือการควบคุมของข้าพเจ้า ในคราวแรกข้าพเจ้าประสบปัญหาทางด้านการตรวจสอบสภาพอากาศผ่านอินเทอร์เน็ต ทำให้พลาดในการคาดการณ์ฝน ภายหลังข้าพเจ้าจึงซื้อแอปพลิเคชันที่มีความแม่นยำในการพยากรณ์อากาศและสามารถดูทิศทางของโนได้ ทำให้การถ่ายทำดำเนินต่อไปจนสำเร็จ ลุล่วงมาได้ด้วยดี ข้าพเจ้าจึงขอแนะนำให้ศึกษาและใช้อินเทอร์เน็ตในการค้นคว้าข้อมูลต่างๆที่มีความจำเป็นต่อการถ่ายทำในภายหลังได้

2.3 ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ

ในขั้นตอนหลังการถ่ายทำ ควรสำรวจวิดีโอที่ได้ถ่ายทำมาทั้งหมดว่าครบถ้วนพอต่อการลำดับภาพ เพราะหากถึงขั้นตอนนี้แล้วมีความเป็นไปได้ยากที่จะกลับไปถ่ายใหม่ จึงควรตรวจให้ถี่ถ้วนก่อนตั้งแต่ระหว่างทำการถ่ายทำ

บรรณานุกรม

- บุญบุตรี แสงเดือน. “การตีความของผู้กำกับศิลป์ในการทำงานผลิตภาพยนตร์ของบริษัท ไฟว์สตาร์ โปรดักชั่น จำกัด กรณีศึกษาภาพยนตร์เรื่อง “School Tales” (2559)” (วิทยา นิพนธ์ หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาวิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ มหาวิทยาลัยสยาม, 2558), 9-10
- Aphirada Meedet. Why We Post: ส่องวัฒนธรรมโซเชียลมีเดีย [ออนไลน์], วันที่สืบค้น 10 ธันวาคม 2562. เข้าถึงได้จาก <https://bookscape.co/why-we-post-summary>
- Gu Xinxu. “ศึกษาการเล่าเรื่องและวัฒนธรรมในภาพยนตร์นอกกระแสไทยและจีน กรณีศึกษาเรื่อง Mary is Happy Mary is Happy และ Ne Zha” (การค้นคว้าอิสระ หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 2560), 28-39
- Salika. สีหนังปลุกอารมณ์คนดูหนัง [ออนไลน์], วันที่สืบค้น 10 ธันวาคม 2562. เข้าถึงได้จาก <https://www.salika.co/2017/10/11/color-of-cinema/>
- Tukko Nathida. Twitter มันคืออะไร [ออนไลน์], วันที่สืบค้น 10 ธันวาคม 2563. เข้าถึงได้จาก <https://www.marketingoops.com/media-ads/social-media/twitter-social-media/what-is-twitter-2/>

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล นางสาวธัญเรศ ปัญญากรณ์
 ที่อยู่ 113/1 สายไหม 58 หมู่บ้านเอซี
 แขวง สายไหม เขต สายไหม กทม.10220
 Email : thanyaret_my@hotmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2559-2562 ระดับปริญญาตรี ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
 สาขาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์
 คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2553-2558 ระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนวัฒนาวิทยาลัย

ผลงาน หรือรางวัล หรือทุนที่ได้รับ
 พ.ศ. 2563 ภาพยนตร์สั้นประกอบเพลง “Wish คำอธิษฐาน ผ่านตัวหนังสือ”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้